



**RIAS FANTASI KUPU-KUPU DALAM CERITA *BEAUTY AND THE BEAST*
DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF FANTASY***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Ahli Madya Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan



Disusun Oleh:
ERYTRINA ARUMATIKA
NIM. 09519131021

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2012**

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Kupu-kupu Cerita *Beauty and The Beast* Dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*” ini telah dipertahankan dihadapan dewan uji, pada tanggal 2 November 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Elok Novita, S.Pd	Ketua		2 November 2012
Yuswati, M.Pd	Penguji		2 November 2012
Eni Juniastuti, S.Pd	Sekretaris		2 November 2012

Yogyakarta, 02 November 2012

Fakultas Teknik

Dekan,



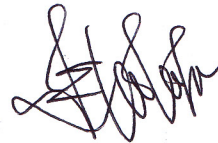
DR. Moch. Bruri Triyono, M.Pd
NIP. 19560216 198603 1 003

LEMBAR PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

Proyek akhir yang berjudul “Tata Rias Fantasi Kupu-kupu *Cerita Beauty and The Beast* Dalam Pagelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, November 2012

Dosen Pembimbing,



Elok Novita S.Pd

NIP.19770709 200604 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Erytrina Arumatika

Nim : 09519131021

Prodi : Tata Rias dan Kecantikan

Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas : Teknik

Menyatakan bahwa Proyek akhir dengan Judul **“Tata Rias Fantasi Kupu- kupu Cerita *Beauty and The Beast* Dalam Pagelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*”** adalah hasil pekerjaan saya sendiri, tidak berisi materi yang ditata dan disusun oleh orang lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan pengembangan olahan hasil kreativitas saya. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, November 2012

Yang menyatakan,

ErytrinaArumatika
NIM. 09519131021

RIAS FANTASI KUPU-KUPU DALAM CERITA *BEAUTY AND THE BEAST* DI PERGELARAN *FAIRY TALES OF FANTASY*

ABSTRAK

**Erytrina Arumatika
NIM 09519131021**

Tujuan proyek akhir yaitu : 1) menghasilkan desain dan menata kostum Kupu-kupu pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*. 2) mendesain dan mengaplikasikan rias wajah fantasi pada Kupu-kupu yang sesuai dengan tema *Fairy Tales of Fantasy*. 3) menampilkan Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast* pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

Metode yang digunakan untuk mengembangkan Kupu-kupu yaitu: 1) mencari sumber ide dengan cara mengkaji alur cerita *Beauty and The Beast*. 2) mempelajari karakter Kupu-kupu dengan memenuhi prinsip desain, menentukan warna kosmetik untuk *make up* wajah, *test make up*, pemilihan warna yang disesuaikan pada karakter Kupu-kupu pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*. 3) tahap persiapan dengan cara pembentukan panitia, menentukan tempat pertunjukan, menerapkan kostum, rias wajah, gladi bersih hingga tahap pelaksanaan pertunjukan.

Hasil proyek akhir yaitu: 1) tercipta kostum Kupu-kupu dengan dominasi warna kuning, hijau, biru dan ungu. 2) tercipta tata rias wajah fantasi Kupu-kupu yang anggun, dinamis dan *full colours*. 3) terselenggara pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* dengan menampilkan Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast* pada tanggal 17 Maret 2012 jam 13.00 WIB di Gedung Taman Budaya Yogyakarta.

Kata kunci : Kupu-kupu, *Beauty and The Beast*, RiasFantasi, *Fairy Tales of Fantasy*.

**FANTASY MAKE UP
BUTTERFLY THE STORY BEAUTY AND THE BEAST IN CONCERT
FAIRY TALES OF FANTASY**

ABSTRACT

**Erytrina Arumatika
NIM 09519131021**

Final project goal is: 1) resulted in the design and organize costumes butterfly on Fairy Tales of Fantasy performances. 2) designing and applying makeup fantasy butterflies that fit the theme of Fairy Tales of Fantasy. 3) showing butterflies in the story Beauty and the Beast in concert Fairy Tales of Fantasy.

The method used to develop the Butterfly are: 1) find the source of an idea by reviewing the story Beauty and The Beast. 2) study the butterfly character with meeting design principles, define color cosmetics for face makeup, make-up test, the selection of colors to suit the character of the performances Butterfly Fairy Tales of Fantasy. 3) the preparation by way of the formation of the committee, determine where performance, apply costumes, makeup, rehearsal until the implementation stage performances.

The results of the final project are: 1) create a butterfly costume with the dominant color of yellow, green, blue and purple. 2) created a fantasy makeup Butterflies are graceful, dynamic and full colors. 3) held performances Fairy Tales of Fantasy by displaying Butterflies in the story Beauty and the Beast on March 17, 2012 at 13:00 pm in Building Yogyakarta Cultural Park.

PERSEMBAHAN

Karya terindah ku ini ku persembahkan untuk:

1. Ibu dan bapak tercinta yang selalu member semangat dan doanya.
2. Kakakku tersayang Mas Indra, MbakEvi, Mbak Buna, Mas Achmad dankeponakanku De Ela, De Vindadan De Tama yang selalu memberikan dukungan, doa selama Proyek Akhir dan keceriaan dalam hidupku.. I love you...
3. Sahabat-sahabatku :Yosy, Erika, Winda, lia, ica' terima kasih atas doa, kerjasama dan dukungannya.
4. Teman-teman satu kelas Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009 dan teman-temanku kost yang sudah bersedia memberikan waktu untukku hingga akhir menuntut ilmuku yang telah mengutamakan kepentinganku dari segala kesibukannya sendiri..
5. Kepada seluruh Dosen Pengampu Program Studi Tata Rias dan Kecantikan 2009 yang dengan sabar memberikan support, pengetahuan, dengan sabar dan telaten hingga ujung kuliah..MaturNuwun.....
6. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sebelum mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.

(Q.S Ar-Ra'ad : 11)

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) Yang lain dan hanya kepada Tuhan-mu hendaknya kamu berharap.

(Q.S Alam Nasyrah 94: 6-8)

Kebanggaan terbesar dalam hidup ini adalah jika kita mampu melakukan sesuatu yang menurut orang lain tidak dapat kita lakukan

(Weltev)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat-Nya serta dengan sepenuh hati, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Ahli Madya pada Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian Proyek Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung mewujudkan Proyek Akhir ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya secara tulus ikhlas penulis ucapkan kepada:

1. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Yuswati, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Elok Novita, S.Pd selaku pembimbing Proyek Akhir yang telah dengan sabar dan arif memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan Proyek Akhir ini.
5. Kepada Seluruh Dosen Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009 yang telah bersedia mengampu hingga ujung perkuliahan ini.

6. Ibu Asi Tritanti, M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah sabar membimbing saya hingga akhir perkuliahan.
7. Keluarga besar Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009 yang telah berusaha bersama-sama untuk suksesnya setiap pagelaran.
8. Teman-teman dan seluruh pihak yang telah membantu dan saya tidak dapat menyebutkan satu per satu saya ucapkan banyak terima kasih.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak maupun pengembangan ilmu pengetahuan. Laporan Proyek Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun, senantiasa penulis harapkan. Sehingga laporan Proyek Akhir ini lebih sempurna. Semoga Laporan ini bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 2 November 2012

Penulis

Erytrina Arumatika

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACK	x
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan.	7
F. Manfaat	8
G. Keaslian Gagasan	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Cerita <i>Beauty and The Beast</i>	10
1. Alur Cerita	10
B. Sumber Ide	12
1. Pengertian Sumber Ide	12
2. Sumber Ide Kupu-kupu	13
C. Desain	14
1. Pengertian Desain	14
2. Unsur-unsur Desain	15
3. Prinsi-prinsip Desain	21
D. Kostum	23
1. Pengertian Kostum	23
2. Fungsi Kostum	25
E. Tata Rias Wajah	28
1. Pengertian Tata Rias Wajah	28
2. Fungsi Dasar Tata Rias Wajah	28
3. Prinsip Tata Rias	29
4. Tata Rias Wajah Panggung	31
5. Rias Wajah Fantasi	32
6. Alat Yang Dipergunakan	35
7. Kosmetika Yang Digunakan	40
F. Pergelaran	47

1. Pengertian Pergelaran	47
2. Tema Pergelaran	47
3. Panggung.....	47
4. Dekorasi	54
5. Tata Cahaya.....	58
6. Penataan Musik	65
 BAB III KONSEP RANCANGAN	
A. Konsep Rancangan Kostum.....	71
1. Sumber Ide Kupu-kupu.....	71
2. Aplikasi Kostum Sesuai Sumber Ide	72
3. Rancangan Kostum Kupu-kupu	72
4. Bagian-bagian Kostum Kupu-kupu	75
B. Konsep Rancangan Rias Fantasi	78
1. Desain Wajah Keseluruhan.....	79
2. Desain Rias Raga (<i>Body Painting</i>)	80
3. Rancangan Penataan Rambut	81
C. Konsep dan Rancangan Pergelaran	81
1. Konsep Rancangan Pergelaran.....	81
2. Konsep Rancangan Tata Panggung	82
3. Konsep Manajemen Pergelaran.....	82
 BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Merancang Kostum Kupu-kupu.....	86
1. Hasil Kostum Secara Keseluruhan	86
2. Hasil dan Pembahasan Kostum Per Bagian	87
B. Proses Merancang Tata Rias Kupu-kupu.....	88
1. Proses Tata Rias Kupu-kupu.....	88
2. <i>Test Make Up</i>	90
3. Hasil dan Pembahasan <i>Make Up</i>	92
C. Pergelaran <i>Fairy Tales of Fantasy</i>	93
1. Proses Pergelaran <i>Fairy Tales of Fantasy</i>	93
2. Hasil dan Pembahasan Pergelaran <i>Fairy Tales of Fantasy</i>	94
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
 DAFTAR PUSTAKA	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sumber ide rias wajah Kupu-kupu Asia(<i>Appias Libythea</i>)	14
Gambar 2. Spons Rias(<i>Make up Sponge</i>)	35
Gambar 3. Saput Bedak(<i>Make up Puff</i>).....	36
Gambar 4. Kuas Perona Pipi(<i>Blush On Brush</i>).....	36
Gambar 5. Kuas Bedak Besar(<i>Powder Brush</i>)	37
Gambar 6. Kuas Pembaur(<i>Fluff Brush</i>).....	37
Gambar 7. Kuas Mata Tumpul(<i>Blunt Shadow Brush</i>)	38
Gambar 8. Kuas Garis Mata (<i>Eyeline Brush</i>).....	38
Gambar 9. Kuas Bibir(<i>Lip Brush</i>).....	39
Gambar 10. Kuas Sudut Mata (<i>Stiff Angel Brush</i>)	39
Gambar 11. Kuas Pembersih Riasan Mata (<i>Applicator Brush</i>).....	40
Gambar 12. Sikat Alis(<i>Eye Brow</i>).....	40
Gambar 13. Denah Panggung <i>Prosenium</i>	49
Gambar 14. Panggung <i>Portable</i>	50
Gambar 15. Denah Panggung Arena Tapal Kuda.....	51
Gambar 16. Denah Panggung Arena Bentuk U	52
Gambar 17. Denah Panggung Arena Bujur Sangkar	52
Gambar 18. Denah Panggung arena Bentuk Lingkaran	53
Gambar 19. Denah Panggung Terbuka	54
Gambar 20. PAR 64 (<i>Parabolic Aluminized Reflector 64</i>)	61
Gambar 21. <i>Fresnelight</i>	62
Gambar 22. <i>Elipsoidal</i>	63
Gambar 23. <i>Follow Light</i>	63
Gambar 24. <i>Gun Smoke Effect</i>	65
Gambar 25. Rancangan Gambar Kostum.....	73
Gambar 26. Sumber Ide Kostum Kupu-kupu	73
Gambar 27. Desain Kostum Kupu-kupu Keseluruhan.....	74
Gambar 28. Baju Atasan Kupu-kupu	75
Gambar 29. <i>Cape</i> Teratai.....	76
Gambar 30. Rok	76
Gambar 31. Sayap Kupu-kupu.....	77
Gambar 32. Sepatu	78
Gambar 33. Desain Wajah Keseluruhan	79
Gambar 34. Desain Rias Mata	79
Gambar 35. Desain Bibir	80
Gambar 36. Desain Rias Raga Pada Kupu-kupu	80
Gambar 37. Konsep Panggung	82
Gambar 38. Hasil Kostum Keseluruhan.....	87
Gambar 39. Hasil <i>Test Make Up 1</i>	90
Gambar 40. Hasil <i>Test Make Up 2</i>	91
Gambar 41. Hasil <i>Test Make Up 3</i>	92
Gambar 42. Hasil <i>Test Make Up</i> Gladi Bersih	92

Gambar 43.Hasil Rias Raga (<i>Body Painting</i>)	93
Gambar 44.Hasil Pergelaran	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Efek-efek <i>Lighting</i> Pada <i>Make Up</i>	58
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni pertunjukkan dapat sering kita jumpai disekitar beraneka ragam jenisnya. Berbagai macam variasi yang telah dipopuler didalam negeri hingga luar negeri sudah tidak diragukan lagi. Seni pertunjukkan sangat diminati orang kuno pada zaman dahulu karena hiburan yang ada hanyalah seni pertunjukkan tradisional seperti dongeng sebelum tidur, wayang wong (wayang orang), ketoprak atau pun ludruk. Namun dengan seiring berkembangnya waktu kesenian jawa kualitas pertunjukkan dianggap semakin menurun karena telah digantikan oleh teknologi yang modern seperti seni *teater*, drama musikal, *teater* gerak dan seni pertunjukkan *teater* boneka dari Jepang.

Telah dibangun gedung-gedung yang modern dan memiliki efek-efek khusus karena sekarang orang datang tidak hanya untuk menyaksikan pertunjukkan melainkan juga menikmati musik, hiburan, pendidikan dan mempelajari hal-hal baru seperti tata cahaya, dekorasi pertunjukkan, dan efek elektronik. Zaman *modern* saat ini cerita dongeng telah sedikit memudar dan tergeser dikarenakan adanya televisi dan teknologi canggih lainnya seperti internet yang membuat anak- anak memilih di depan alat teknologi canggih daripada membaca buku cerita yang belum tentu teknologi tersebut mengajarkan kepada anak- anak ke hal yang positif bisa saja mengarah ke hal yang negatif dan tidak mendidik karena tidak

ada orang tua yang mendampingi anak. Anak zaman sekarang lebih menyukai cerita yang *modern* seperti kartun yang sebagian tidak mendidik daripada cerita atau dongeng klasik yang perbedaannya apabila dibaca membosankan dan memiliki ritme yang lambat.

Cerita dongeng klasik kurang dipopulerkan karena cerita tersebut terlalu serius berbeda halnya dengan cerita yang dewasa karena bahasa dan imajinasinya terlalu besar, kurang menghibur, dan efek suara yang terlalu menggelegar. Sedangkan cerita dongeng klasik memiliki ritme yang lambat sehingga cerita tersebut membuat tertidur dan menghibur.

Membacakan cerita atau dongeng dapat dilakukan oleh orang tua disaat anak sebelum tidur agar ikatan batin, ikatan emosional, dan komunikasi antara orang tua dan anak menjadi terjalin lebih erat. Biasanya cerita yang di bacakan oleh orang tuanya, seringkali anak membaca cerita atau dongeng maka pesan moral pun tersampaikan langsung oleh pembaca dan pendengar dengan alur dongeng yang jelas kemudian ritme membaca yang lambat sehingga menjadi salah satu penghantar tidur pada waktu malam hari dan melakukan relaksasi pikiran dan perasaanya setelah seharian letih belajar dan bermain. Di saat berbagai alat modern semakin canggih cerita atau mendongeng sedikit tergeser maka dari itu cerita dongeng dipopulerkan kembali agar anak-anak mengenal kembali cerita dongeng dengan kemasan yang berbeda dan menarik.

Pertunjukkan Drama musikal yaitu bentuk percakapan yang menggabungkan antara dialog, lagu, musik, akting dan tarian dengan disisipkan berbagai watak, kemarahan, cinta, humor serata ceritanya di komunikasikan melalui kata-kata, musik, gerakan yang sebagai satu kesatuan utuh dalam menampilkan suatu pertunjukkan drama musikal.

Pada pertunjukan Tugas Akhir Diploma III Jurusan Tata Rias dan Kecantikan Angkatan 2009 memilih tema *Fairy Tales of Fantasy* atau cerita para putri dan raja yang mengembangkan dongeng luar negeri dengan mengambil 7 cerita asal luar negeri diantaranya *Jasmine and Aladin*, *Snow White and Seven Drawfs*, *Beauty and The Beast*, *SwanLake*, *Cinderella*, *Rapunzel*, dan *Sleeping Beauty* dengan menggabungkan dan mengembangkan cerita yang berbeda dari aslinya kemudian di paparkan kepada masyarakat dari anak anak, remaja, dewasa hingga orang tua yang berisi berbagai pesan moral, nasihat, dan manfaat yang tentu saja menarik untuk di saksikan.

Alasan memilih mempertunjukkan *Fairy Tales of Fantasy* salah satunya menjadi sebuah tantangan bagi diri sendiri bagaimana cara agar para penonton tidak merasakan jenuh atau membosankan disaat pertunjukkan sedang berlangsung dengan cara menyisipkan dialog yang humor, cinta atau kemarahan yang membuat penonton tidak beranjak dan menyaksikan hingga selesainya pertunjukkan. Dalam cerita *Beauty and The Beast* adapun makna atau pesan moral seperti jangan menganggap remeh seseorang yang buruk rupa karena belum tentu hatinya juga buruk

atau jangan melihat seseorang dari fisiknya saja tetapi lihatlah seseorang dari hatinya karena hatinya lebih peka, tulus daripada fisik seseorang yang bagus.

Berbagai cerita tersebut memiliki penokohan masing masing dan cerita tersebut di aplikasikan sedemikian rupa hingga dapat menarik berbagai banyak orang. Salah satu karakter tokoh Kupu- kupu yang terdapat dalam cerita *Beauty and The Beast* yaitu cantik, indah, periang, menarik, pandai menari, dan lincah saat bergerak. Kemudian tokoh yang lain seperti Belle wataknya lembut, lemah gemulai, gemar membaca, lalu Beast memiliki watak yang keras kepala, pemaarah, namun masih memiliki hati yang lembut setelah ketika bertemu dengan Sang Putri (Belle), lalu Gaston memiliki watak yang sombong, jahat dan angkuh, dan ayahnya Belle yaitu Maurice yang seorang penemu atau professor yang memiliki watak sabar, penyayang dan baik hati.

Pertunjukkan tersebut di tujukan pada anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Dengan adanya pertunjukkan tersebut dapat juga memberikan manfaat wawasan atau ilmu pengetahuan bagi penonton bahwa cerita atau dongeng luar negeri juga memiliki pesan moral yang baik dan layak untuk dipergelarkan. Pertunjukkan tersebut di pergelarkan melalui *teater* dengan menggunakan drama musikal dikarenakan anak anak menyukai nyanyian, tarian dan drama yang diaplikasikan dengan musik akan memberikan relaksasi pemikiran anak-anak, memberikan imajinasi yang baik bagi pertumbuhan akal pikiran anak. Dengan menampilkan nuansa yang

berbeda dikemas lebih menarik, memiliki humor yang sangat menghibur sehingga membuat para penonton enggan beranjak dari tempat duduk.

Kesulitan dalam pertunjukan dengan tokoh kupu-kupu terletak pada saat pembuatan rancangan kostum yang difantasikan menjadi wujud nyata. Kemudian pada konsep *make up* yang digunakan agar terlihat jelas dari jarak panggung hingga ke penonton mengingat ada pula warna yang terkena oleh *lighting* dapat berakibat berubah menjadi samar-samar atau gelap.

Demi kelancaran dan menarik para penonton pada saat pertunjukkan maka *talent* menggunakan pemilihan kosmetik yang *waterproof* supaya keringat dan *make up* yang di poleskan tidak luntur sebelum acara di mulai. Pemilihan kosmetik, warna kosmetik, dan ketebalan kosmetik juga diperhitungkan supaya dari jarak panggung kearah penonton dapat terlihat jelas dan juga disesuaikan oleh tata lampu (*lighting*) agar karakter tokoh yang diperankan dapat nampak dan tidak samar-samar bahkan gelap. Penggunaan warna untuk *make up* panggung menggunakan warna-warna yang mencolok, terang, dan supaya terlihat jelas. Selain itu warna yang digunakan menyesuaikan dengan sifat atau watak tokoh yang akan diperankan. Penataan rambut untuk peran kupu-kupu tidak menggunakan sanggul tetapi menggunakan *kapuson* (tutup kepala), apabila menggunakan sanggul tetap menyesuaikan watak, jenis, kekuatan sanggul atau juga kepribadian. Kemudian busana yang akan dikenakan oleh kupu-kupu yaitu menyerupai seekor binatang kupu-kupu

dengan tetap menyesuaikan kondisi seperti tidak mempersulit disaat bergerak, menari, dan menggunakan bahan baju yang aman dan nyaman saat digunakan.

B. Identifikasi Masalah.

1. Berbagai jenis seni pertunjukkan tradisional yang sering dijumpai disekitar kita yang sebagian telah ditinggalkan oleh sebagian masyarakat karena adanya kecanggihan teknologi yang lebih *modern* seperti film, internet, dan fasilitas *modern*.
2. Tradisi cerita atau dongeng klasik telah luntur karena telah tergantikan oleh televisi dan kecanggihan internet yang belum tentu memberikan dampak positif dan mendidik bagi anak anak.
3. Mendongengkan anak-anak menjadikan hubungan antara ibu dan anak menjadi kuat ikatan batinnya, emosionalnya dan komunikasi menjadi lebih baik disaat menghantarkan tidur dan mendongengkannya.
4. Cerita dongeng klasik mulai tergeser dengan seiring berkurangnya kebiasaan orang tua mendongengkan anaknya sebelum tidur.
5. Cerita dongeng klasik kurang diminati oleh anak anak karena memiliki ritme yang lambat membuat tertidur dan membosankan, baik ditampilkan dalam film atau pun dalam buku bacaan dan dengan cerita yang terlalu serius menjadikan anak sulit memahaminya sehingga anak anak kurang tertarik.

6. Pertunjukkan *Fairy Tales of Fantasy* memberikan tantangan bagi diri sendiri bagaimana caranya supaya penonton tidak jenuh dan tidak bosan dengan memiliki karakter tokoh yang berbeda.
7. Kesulitan mendesain kostum yang dapat membuat tokoh kupu-kupu bergerak lincah dan dinamis diatas panggung.
8. Sulitnya menentukan warna *make up* dan warna busana pada tokoh kupu-kupu karena jauhnya jarak antara penonton dan panggung.
9. Menentukan kosmetik yang *waterproof* (tidak mudah luntur) untuk tokoh Kupu-kupu akibat tersorotnya lampu dan kelincihan pemain.

C. Batasan Masalah.

Pada Tugas Akhir ini permasalahan dibatasi pada saat proses pengembangan kostum, tata rias wajah, dan juga penampilan pertunjukan pada tokoh Kupu-kupu.

D. Rumusan Masalah.

1. Bagaimana mendesain kostum dan menata kostum yang dikenakan oleh Kupu-kupu dalam pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimanakah mendesain dan mengaplikasikan riasan wajah pada Kupu-kupu dalam pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimanakah menampilkan Kupu-kupu dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?

E. Tujuan.

1. Mampu mendesain dan menata kostum yang dikenakan oleh Kupu-kupu dalam pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*.

2. Mampu mendesain dan mengaplikasikan riasan wajah pada Kupu-kupu dalam pertunjukan Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*.
3. Mampu menampilkan Kupu-kupu dalam pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

F. Manfaat.

Manfaat yang diperoleh dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

1. Bagi Penyusun.
 - a) Memotivasi untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya yang inovatif.
 - b) Sebagai lahan untuk berkreasi dengan menerapkan kemampuan, pengetahuan, serta keahlian yang dimiliki untuk mewujudkan sebuah karya baru.
 - c) Untuk memfantasikan dengan menciptakan suatu tokoh fantasi Kupu-kupu pada cerita *Beauty and The Beast* untuk menjadi tokoh Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast*.
2. Bagi Perguruan Tinggi.
 - a) Sebagai sarana untuk mempromosikan Diploma III Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b) Menunjukkan kepada masyarakat akan eksistensi Diploma III Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergeleran Tugas Akhir *Fairy Tales of Fantasy*.

- c) Menciptakan ahli kecantikan yang professional serta kompeten dan mampu bersaing dalam dunia *mode*.

3. Bagi Masyarakat.

- a) Memberikan pesan moral dan informasi tentang cerita dongeng luar negeri yang belum terlalu dimengerti oleh masyarakat.
- b) Mengetahui adanya Diploma III Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang dapat melahirkan ahli kecantikan muda yang berbakat.

G. Keaslian Gagasan.

Pembuatan Proyek Akhir ini penulis mengembangkan cerita dongeng yang berasal dari luar negeri dengan mengambil 7 cerita dongeng dan dituangkan dalam sebuah pergeleran dengan menggunakan tema “*Fairy Tales Of Fantasy*”. Dari 7 cerita dongeng tersebut penulis mengembangkan cerita *Beauty and The Beast* yang berasal dari negara Perancis, referensi tersebut didapat dari berbagai buku dongeng anak tentu saja yang sesuai dengan judul cerita yang akan penulis jabarkan.

Sedangkan untuk keaslian dengan menuntut kreatifitas untuk menghasilkan karya yang diinginkan meliputi dari segi kostum, penataan rambut, rias wajah yang di sesuaikan dengan tokoh yang akan ditampilkan dalam cerita *Beauty and The Beast*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Cerita *Beauty and The Beast*

1. Alur Cerita

Pertunjukkan Tugas Akhir dengan tema *Fairy Tales of Fantasy* ini penulis kembangkan tokoh Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast*. Diceritakan oleh Shogo Hirata (1993:1-25), seorang peri yang mengutuk Raja karena Sang peri ingin menginap semalam di istana dengan hanya membayar setangkai bunga mawar saja. Namun Sang Raja telah mengusirnya dengan kasar dan akhirnya peri itu pun mengutuk wajah Sang Raja menjadi buruk rupa. Kemudian peri memberi setangkai bunga mawar dan sebuah cermin ajaib kepada Beast dimana cermin tersebut dapat melihat tempat-tempat yang jauh. Pada ulang tahun Beast yang ke-21 kelopak bunga mawar yang terakhir akan jatuh dan ketika itulah apabila Beast mendapatkan seseorang yang mencintainya dengan tulus dan seorang wanita tersebut membalasnya maka kutukan tersebut akan hilang, kemudian Beast berubah menjadi manusia.

Bertahun-tahun kemudian, gadis cantik, lincah, yang bernama Belle dan ayahnya Maurice dikenal dengan seorang penemu yang tinggal di kota kecil di Perancis. Suatu ketika Maurice akan menunjukkan penemuannya di sebuah pameran namun Maurice tersesat dihutan dan kudanya pulang sendirian ketika Belle dirumah sedang membaca buku dan Gaston pria yang sombong itu pun datang

melamarnya namun Belle menolak, lalu Gaston pun pergi. Belle terkejut ternyata ayahnya tidak bersama dengan kudanya. Lalu Belle mencari ayahnya di hutan, ternyata Maurice bersembunyi di istana karena diburu oleh serigala buas. Namun Maurice membuat Beast marah lalu mengusirnya, Belle pun tidak rela dan merasa iba kemudian ia bersedia menukar dirinya demi ayahnya. Dan akhirnya Belle menjadi tawanan di istana.

Singkat cerita karena telah lamanya Beast dan Belle bertemu dan melewati hari-hari bersama, pahit manisnya pun dilalui Belle. Walau Belle adalah tawanan Beast hal itu tidak menjadi masalah, Beast pun akhirnya menjadi jatuh cinta kepada Belle, dan mengizinkan pulang ke rumah untuk menjenguk ayahnya yang sakit. Setelah kembali di desa Belle dan Maurice berhadapan dengan Gaston yang jahat. Gaston merasa cemburu dengan Beast karena Belle terlihat sangat mencintai Beast. Gaston menghampiri Beast di istananya dan menyerangnya. Awalnya Beast masih terlalu sedih untuk menanggapi Gaston. Belle pun datang memohon Gaston untuk berhenti. Kedatangan Belle membuat Beast bersemangat. Beast, memenangkan peperangan, tidak jadi membunuh Gaston dan melepaskannya. Namun Gaston dengan licik menusuk Beast dari belakang. Gaston sendiri jatuh di menara dan meninggal karena kehilangan keseimbangan. Kemudian Belle mengira Beast sudah meninggal lalu dia mengakui bahwa dia mencintai Beast sebelum kelopak mawar terakhir jatuh. Beast pun

berubah menjadi manusia, ketika dia dan Belle berciuman dan seluruh istana menjadi indah kembali.

B. Sumber Ide.

1. Pengertian Sumber Ide.

Ide, adalah apa saja yang terlintas dalam pikiran kita pada saat kita mencari suatu solusi. Ide bisa datang dalam bermacam-macam bentuk, text atau kata-kata, gambaran atau bayangan, lagu, warna, *style* atau gaya, dan lain-lain. Ide adalah modal utama bagi para desainer dalam mencari solusi untuk masalah desain yang dihadapinya. Ide dapat mengubah sesuatu yang sederhana menjadi sesuatu yang kompleks, sesuatu yang biasa menjadi luar biasa, yang bagus menjadi sangat indah.

[http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=sumberidedesain&source=web&cd=8&ved=0CFkQFjAH&url=http%3A%2F%2Fpuslit.petra.ac.id%2Fjournals%2Fpdf.php%3FPublishedID%3DDKV99010206&ei=Pum8T-TyLITNrQfP3O3UDQ&usg=AFQjCNF4hkWxBLScecc2gWteIGiDvHISdw&cad=rja.](http://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=sumberidedesain&source=web&cd=8&ved=0CFkQFjAH&url=http%3A%2F%2Fpuslit.petra.ac.id%2Fjournals%2Fpdf.php%3FPublishedID%3DDKV99010206&ei=Pum8T-TyLITNrQfP3O3UDQ&usg=AFQjCNF4hkWxBLScecc2gWteIGiDvHISdw&cad=rja)

Menurut Triyanto, dkk (2011:23-24) pengembangan sumber ide terbagi menjadi 4 cara yaitu:

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan menggayakan objek dan atau benda yang

digambar. Cara yang ditempuh adalah menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Teknik yang mudah dari *stilisasi* dengan menambahkan bentuk satu demi satu dari bentuk asli ke bentuk yang lebih rumit.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan ada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. *Disformasi*

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah objek tersebut dengan menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Langkah yang paling mudah membuat disformasi dengan cara mengurangi satu demi satu bentuk asli menjadi bentuk yang lebih sederhana.

2. Sumber Ide Kupu-kupu.

Menurut Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Jerussalem (2011: 22) , sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berasal apa saja yang berada disekitar manusia contohnya dunia flora, fauna, beberapa bentuk geometris, kejadian aktual di masyarakat bahkan proyeksi masa depan maupun berbagai macam imipian manusia.

Sumber ide riasan wajah adalah Kupu-kupu Asia (*Appias Libythea*) yaitu jenis kupu-kupu yang banyak beraktifitas pada saat siang hari (*diurnal*). Secara sederhana, kupu-kupu dibedakan menjadi dua antara lain yaitu kupu-kupu (*Appias Libythea*) dan ngengat (*Lepidoptera*) alias kupu-kupu malam berdasarkan waktu aktifnya dan ciri-ciri fisiknya. Kupu-kupu umumnya aktif diwaktu siang hari (*diurnal*), sedangkan ngengat kebanyakan aktif diwaktu malam hari (*nocturnal*). Kupu-kupu beristirahat atau hinggap dengan menegakkan sayapnya namun ngengat hinggap dengan membentangkan sayapnya. Kupu-kupu biasanya memiliki warna yang indah cemerlang sedangkan ngengat cenderung berwarna gelap, kusam atau kelabu.



Gambar 1 sumber ide rias wajah
kupu-kupu Asia (*Appias Libythea*)
(Dokumen pribadi, 2012)

C. Desain.

1. Pengertian desain

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:286), desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan. Membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa. Suatu desain dikatakan baik jika memperlihatkan susunan yang

teratur dari bahan yang dipergunakan, sehingga menghasilkan suatu benda (produk) yang indah dan dapat dipakai. Dari beberapa pendapat tersebut diatas, pengertian desain dapat diambil kesimpulan, bahwa desain adalah suatu konsep pemikiran untuk menciptakan sesuatu dari tahap perencanaan hingga terwujudnya barang jadi.

2. Unsur-unsur desain.

Dikatakan oleh Chodijah dan Wisri A.M, (1982:8) unsur-unsur dsain adalah garis,arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur. Unsur desain selalu ada dalam setiap desain , tetapi bentuk dan variasinya selalu berbeda. Suatu desain akan tercipta dengan baik jik unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Adapun unsur-unsur desain sebagai berikut:

a. Garis.

Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah, dan mempunyai sifat-sifat seperti pendek, panjang, *vertical*, *horizontal*, *diagonal*, lurus, melengkung, dan seterusnya.

Adapun macam-macam garis menurut arahnya:

1) Garis lurus.

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan sesuatu terlihat kokoh, sungguh-sungguh, atau keras. Garis lurus sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi garis lurus tegak memberi kesan keluhuran, garis lurus mendatar memberi kesan perasaan tenang, garis lurus miring

merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat lurus mendatar, garis miring mempunyai sifat lebih hidup. Penerapan garis lurus pada tata rias terletak pada bagian alis, garis mata bawah, pengolesan *blush on*, serta *shading* hidung.

2) Garis lengkung.

Garis lengkung mempunyai sifat memberi karakter indah, dinamis, kesan luwes, terkadang bersifat riang, gembira. Garis lengkung sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi garis sedikit lengkung, garis lengkung biasa, dan garis sangat lengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

3) Garis *horizontal*.

Garis *horizontal* memberikan karakter tenang, damai, pasif, kaku. Garis ini melambangkan ketenangan, kedamaian, dan kemantapan. Penerapan garis *horizontal* terletak pada *eye liner* bagian bawah mata.

4) Garis *vertical*.

Garis *vertical* mengesankan keadaan tak bergerak, agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita/pengharapan. Garis *vertical* memberikan karakter seimbang (stabil), megah, kuat, tetapi statis dan kaku. Garis ini melambangkan kestabilan /

keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan kemasyuran.

5) Garis diagonal.

Garis diagonal memberikan karakter gerakan (*movement*), gerak lari/meluncur, dinamis, tak seimbang, gerak gesit, lincah, dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, dan kelincahan. Penerapan garis diagonal pada tata rias terletak pada pengolesan *blush on* serta bentuk alis.

b. Arah

Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa, arah merupakan unsur seni yang menghubungkan bentuk raut dengan ruang. Setiap bentuk (garis, bidang, atau gempal) dalam ruang tentu mempunyai arah kecuali bentuk raut lingkaran dan bola. Arah bisa *horizontal*, diagonal, dan *vertical*. Bentuk dengan arah *horizontal* tampak tenang, damai, kokoh, dan pasif. Bentuk dengan arah *vertical* tampak stabil, kuat, monumental, tidak bergerak, kaku, dan statis. Bentuk arah diagonal tampak dinamis, bergerak, lari/meluncur, tetapi terasa dalam keadaan seimbang.

c. Bentuk

Bentuk sama dengan garis, mempunyai dimensi arah tetapi juga mempunyai lebar. Bentuk adalah bangun, wujud, dan rupa sesuatu. Bentuk apa saja yang ada di alam dapat disederhanakan menjadi titik, garis, dan bidang. Bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam suatu ruang, yang mana bidang itu terjadi karena adanya tarikan suatu garis yang menghubungkan sendi permulanya. Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk karena susunan garis yang saling berhubungan.

d. Ukuran

Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai. Garis, bentuk, juga ruang antara lain sering kali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Kita harus mengatur ukuran dengan baik agar desain memperlihatkan, keseimbangan. Sedangkan ukuran adalah bilangan yang menunjukkan besar satuan benda dapat berupa besar, panjang, lebar, dan luas. Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan bilangan yang dapat menentukan

panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat dihidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasian.

e. Warna

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dalam perwarnaan hendaknya disesuaikan dengan desain yang akan kita buat. Karena dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas. Dalam prakteknya warna dibedakan menjadi dua: yaitu warna yang ditimbulkan karena sinar (*Additive color*) yang biasanya digunakan pada warna lampu, monitor, TV dan sebagainya, dan warna yang dibuat dengan unsur-unsur tinta atau cat (*Subtractive color*) yang biasanya digunakan dalam proses pencetakan gambar ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik. Warna juga mendapatkan peran penting dalam menentukan kepribadian seseorang dan juga dalam berbusana. Warna memiliki arti yang berbeda-beda misalnya:

1) Kuning

Segar dan ceria. Cocok untuk pribadi yang supel, energik dan ceria. Jadikan aksen pribadi yang konservatif

2) Hijau

Hijau tua adalah warna netral. Cocok untuk celana, blazer

atau rok. Hijau zamrud atau toska kebiruan sangat segar dan cocok untuk segala warna kulit

3) Biru

Warna yang mudah untuk dipadukan dengan warna-warna lain. Biru muda memberi kesan tenang, cocok diterapkan sebagai busana santai. Warna biru tua dapat dipilih untuk suasana formal yang membutuhkan wibawa.

4) Orange

Hangat dan bersahabat. Orange muda bersifat feminim dan elegan. Sering dipakai untuk gaun pesta maupun untuk lingerie.

5) Pink

Mencerahkan wajah. Baby pink tidak membuat anda tampak berwibawa pada suasana formal. Padukan dengan warna coklat.

6) Ungu

Feminim, elegant dan romantis. Agak sulit dipadukan dengan warna lain. Warna ini cocok digunakan bagi yang senang menjadi pusat perhatian.

7) Coklat

Stabil dan aman. Warna ini sering dipakai dari santai hingga formal dan pesta.

8) Merah

Kuat, berani, percaya diri, gairah. Merah adalah warna yang punya banyak arti, mulai dari cinta yang menggairahkan hingga kekerasan perang. Warna ini tak cuma memengaruhi psikologi tapi juga fisik. Penelitian menunjukkan menatap warna merah bisa meningkatkan detak jantung dan membuat kita bernapas lebih cepat. Ini adalah warna yang dinamis dan dramatis. Bila dipakai dalam dunia profesional memiliki kesan yang sangat kuat. Tapi jangan gunakan baju merah saat wawancara kerja.

http://www.callrid.com/blog/detail/622/arti_warna_pakaian/

f. Tekstur.

Tekstur adalah tampilan permukaan (corak) dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Yang pada praktiknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda, misalnya permukaan karpet, baju, kulit kayu, dan lain sebagainya.

3. Prinsip-Prinsip Desain.

Menurut Chodijah dan Wisri A.M, (1982:25) prinsip-prinsip desain meliputi:

a. Keselarasan (*Harmony*).

Bahwa keselarasan atau harmoni merupakan kesatuan yang memiliki persamaan atau kemiringan sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

b. Perbandingan (*Proporsi*).

Proporsi pada dasarnya menyangkut perbandingan ukuran yang sifatnya matematis. Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan member kesan adanya hubungan satu dengan yang lain.

c. Keseimbangan (*Balance*).

Keseimbangan yang dimaksud yaitu kesamaan bobot dari berbagai unsurnya, secara wujud mungkin tidak sama. Namun nilainya sama atau seimbang. *Balance* sama halnya dengan memberikan atau menciptakan rasa tenang dan stabil.

d. Kesatuan (*Unity*).

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip dasar, *unity* bisa juga disebut keutuhan. Karya seni atau desain harus menyatu, utuh, tampak seperti menjadi satu, unsur-unsur yang disusun satu sama lain tidak dapat dipisah-pisah, semua menjadi satu unit. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa suatu desain harusnya mempunyai adanya saling hubungan antar unsur yang lain.

e. Irama (*Ritme*).

Irama adalah suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Pergerakan dalam irama dapat diadakan dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan. Dapat disimpulkan bahwa irama merupakan pergerakan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain secara teratur dengan cara pengulangan dalam keberkalaan.

D. Kostum.

1. Pengertian Kostum.

Kata "busana" diambil dari bahasa Sansekerta "bhusana". Namun dalam bahasa Indonesia terjadi penggeseran arti "busana" menjadi "padanan pakaian". Meskipun demikian pengertian busana dan pakaian merupakan dua hal yang berbeda. Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ke ujung kaki. Busana ini mencakup busana pokok, pelengkap (milineris dan aksesoris) dan tata riasnya. Sedangkan pakaian merupakan bagian dari busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh.

Busana yang dipakai dapat mencerminkan kepribadian dan status sosial sipemakai. Selain itu busana yang dipakai juga dapat menyampaikan pesan atau *image* kepada orang yang melihat. Untuk itu dalam berbusana banyak hal yang perlu diperhatikan dan

pertimbangkan sehingga diperoleh busana yang serasi, indah dan menarik.

Ilmu tata busana adalah suatu ilmu yang mempelajari bagaimana cara memilih, mengatur dan memperbaiki, dalam hal ini adalah busana sehingga diperoleh busana yang lebih serasi dan indah. Diharapkan pengetahuan ini dapat membantu kita atau semua pihak yang terlibat pada bidang busana untuk lebih memahami ilmu busana secara umum. Secara garis besar busana meliputi :

- a. Busana mutlak yaitu busana yang tergolong busana pokok seperti baju, rok, kebaya, *blus*, *bebe* dan lain-lain, termasuk pakaian dalam seperti singlet, *bra*, celana dalam dan lain sebagainya.
- b. Milineris yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana mutlak, serta mempunyai nilai guna disamping juga untuk keindahan seperti sepatu, tas, topi, kaus kaki, kaca mata, selendang, *scraf*, *shawl*, jam tangan dan lain-lain.
- c. Aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan sipemakai seperti cincin, kalung, leontin, brooch dan lain sebagainya.

<http://beibethboutique.blogspot.com/2012/04/definisi-busana.html>

Menurut Eko Santosa,dkk (2008:310) Tata busana adalah seni pakaian dan segala perlengkapan yang menyertai untuk menggambarkan tokoh. Tata busana termasuk segala aksesoris seperti topi, sepatu, syal, kalung, gelang, dan segala unsur yang melekat pada

pakaian. Tata busana dalam teater memiliki peranan penting untuk menggambarkan tokoh. Pada era *teater primitive*, busana yang dipakai berasal dari bahan-bahan alami, seperti tumbuhan, kulit binatang, dan batu-batuan untuk asesoris. Ketika manusia menemukan tekstil dengan teknologi pengolahan yang tinggi, maka busana berkembang menjadi lebih baik.

2. Fungsi.

Pada awalnya busana berfungsi hanya untuk melindungi tubuh baik dari sinar matahari, cuaca ataupun dari gigitan serangga. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maka hal tersebut juga mempengaruhi fungsi dari busana itu sendiri. Fungsi busana dapat ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut ini:

a. Ditinjau dari aspek biologis

- 1) Untuk melindungi tubuh dari cuaca, sinar matahari, debu serta gangguan binatang, dan melindungi tubuh dari benda-benda lain yang membahayakan kulit. Seperti orang yang berada di daerah kutub memerlukan busana untuk melindungi tubuhnya dari udara dingin. Begitu juga orang yang tinggal di daerah yang beriklim panas, busana digunakan untuk melindungi tubuh dari udara panas yang mungkin dapat merusak kulit.
- 2) Untuk menutupi atau menyamarkan kekurangan dari sipemakai. Manusia tidak ada yang sempurna, setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Untuk menutupi kekurangan dan

menonjolkan kelebihanannya juga dapat dilakukan dengan memakai busana yang tepat. Seperti seseorang yang bertubuh kurus pendek, hindari memakai kerah dengan ukuran lebar, memakai rok yang terlalu pendek (*rok mini*), dan rok *span* karena hal ini akan memberikan kesan lebih kurus dan lebih pendek. Pilihlah model rok pias, model kerah yang dapat menutup tulang leher. Dapat menggunakan sepatu yang berhak tinggi dan memakai perhiasan yang berukuran kecil atau sedang, serta memakai pakaian yang tidak menonjolkan bentuk tubuh yang kurus dan pendek tersebut, begitu juga sebaliknya.

b. Ditinjau dari aspek psikologis

- 1) Dapat menambah keyakinan dan rasa percaya diri. Dengan busana yang serasi memberikan keyakinan atau rasa percaya diri yang tinggi bagi sipemakai, sehingga menimbulkan sikap dan tingkah laku yang wajar. Seperti seseorang yang pakaiannya tidak sesuai dengan acara yang sedang dihadapinya, akan membuat dia risih atau salah tingkah.
- 2) Dapat memberi rasa nyaman. Sebagai contoh pakaian yang tidak terlalu sempit atau terlalu longgar dapat member rasa nyaman saat memakainya. Begitu juga dengan pakaian yang modelnya sesuai dengan sipemakai akan membuat dia nyaman dalam melaksanakan segala aktifitas yang di lakukannya.

c. Ditinjau dari aspek sosial

Dalam kehidupan bermasyarakat terdapat norma-norma yang mengatur pola perilaku di masyarakat. Norma-norma tersebut antara lain norma kesopanan, norma agama, norma adat dan norma hukum. Sebagai masyarakat Timur, norma-norma ini harus dipatuhi oleh masyarakat. Tataan tersebut diantaranya juga mengatur tentang bagaimana berpakaian. Dilihat dari aspek sosial busana berfungsi :

- 1) Untuk menutupi aurat atau memenuhi syarat kesucilaan. Seperti terlihat pada masyarakat yang beragama Islam, diwajibkan menutupi auratnya, dimana wanita harus menutupi seluruh tubuh kecuali telapak tangan dan muka. Ditempat umum hendaklah memakai pakaian yang sopan.
- 2) Untuk menggambarkan adat atau budaya suatu daerah. Misalnya pakaian adat Minang menggambarkan tentang budaya Minangkabau, pakaian adat Betawi menggambarkan tentang budaya masyarakat Betawi, pakaian adat Bali, Batak, Sulawesi dan lain sebagainya.
- 3) Untuk media informasi bagi suatu instansi atau lembaga. Seperti seseorang yang berasal dari korps kepolisian menggunakan seragam tertentu yang berbeda dengan yang lain, seorang siswa atau pelajar menggunakan seragam sekolah mereka dan lain sebagainya.

4) Media komunikasi *non verbal*. Busana yang kita kenakan dapat menyampaikan misi atau pesan kepada orang lain, pesan itu akan terpancar dari kepribadian kita, dari mana anda berasal, berapa usia yang akan anda tampilkan, jenis kelamin apa yang ingin anda akui, jabatan atau sebagai apa keberadaan anda dimasyarakat, dan sebagainya, inilah yang ingin digarisbawahi melalui penampilan busana kita. Ini semua contohnya bias dilihat dari penampilan seorang artis, peran apa dan kesan serta misi apa yang akan disampaikan.

<http://alimuhksiin.wordpress.com/2011/01/06/fungsi-busana/>

E. Tata Rias Wajah.

1. Pengertian tata rias wajah.

Menurut Eko Santosa, dkk (2008:273) tata rias secara umum dapat diartikan sebagai seni mengubah penampilan wajah menjadi lebih sempurna. Tata rias dalam teater mempunyai arti lebih spesifik, yaitu seni mengubah wajah untuk menggambarkan karakter tokoh.

Dikemukakan oleh Vincent J-R Kehoe (1992:282), *make up* panggung yang baik adalah *make up* yang tidak berlebih ketebalannya namun cukup dengan mengaplikasikan warna-warna dan corak-corak yang benar pada densitas-densitas dan tempat yang tepat.

2. Fungsi dasar tata rias.

Tata rias dalam pertunjukan adapun beberapa fungsinya antara lain:

- a. Mempertegas garis (*contur*) dan mengkoreksi bentuk wajah.
- b. Menutupi noda pada wajah
- c. Memperjelas karakteristik peran.

3. Prinsip tata rias.

Adapun prinsi-prinsip merias wajah agar dapat menghasilkan riasan yang sempurna, serta beberapa hal sebagai penunjang pada tata rias sebagai berikut.

- a. Mengenal produk (kosmetika) yang akan digunakan.

Dalam pemilihan kosmetik harus yang tepat dan sesuai, agar wajah memperoleh hasil yang maksimal. Dan juga mengenali warna kulit agar dalam penggunaan pengaplikasian warna kosmetik dapat serasi.

1) Kulit Terang

- a) Warna pastel memberikan kesan manis, lembut, dan segar.
- b) Warna terang, seperti biru elektrik atau kuning, memberikan kesan *fun* dan modern.
- c) Kelompok warna pink dan hijau memberikan kesan klasik.
- d) Kelompok warna gelap memberikan kesan gelap *elegant*, sesuai untuk riasan malam hari.

2) Kulit Kuning

- a) Hindari warna-warna pastel karena akan memberikan kesan kotor pada wajah. Warna pastel tidak dapat bercampur dengan baik pada warna kulit terang.

- b) Hindari warna elektrik, seperti biru atau hijau terang, karena memberikan kesan yang terlalu kontras pada wajah.
- c) Warna hijau solid, biru, *pink*, dan gradasinya dapat terlihat menarik. Gunakan untuk riasan siang hari.
- d) Warna ungu akan terlihat sangat atraktif.
- e) Pilih warna emas atau *copper* untuk kesan eksotis.
- f) Kelompok warna gelap yang mewah cocok untuk riasan malam hari.

3) Kulit Sawo Matang.

- a) Hindari warna pastel, terutama yang berjenis *matte*, karena akan memberi kesan seolah-olah ada noda pada wajah.
- b) Gunakan warna-warna yang mengandung *shimmer* untuk memberikan kesan wajah berkilau dan eksotis.
- c) Warna gelap dengan efek *shimmer* akan memberi kesan yang luar biasa untuk riasan malam hari.

b. Mengkoreksi bentuk wajah.

Bentuk wajah setiap orang berbeda, namun ada beberapa jenis bentuk koreksi wajah yang dapat di pergunakan untuk mendapatkan riasan wajah yang sempurna dengan menggunakan permainan warna gelap dan terang.

- a) Warna gelap (*Shading*) yaitu warna yang ditimbulkan dari kosmetik yang berwarna gelap seperti warna coklat tua dengan berfungsi untuk memberikan efek tirus pada wajah,

menyamarkan noda, menyempitkan bidang pada wajah yang sebelumnya terlihat luas.

- b) Warna terang (*Tint atau highlight*) merupakan suatu bayangan terang yang terdapat dalam kosmetik seperti warna putih, abu-abu. *Highlight* biasanya bersifat mengkilat dengan fungsi menonjolkan kekurangan pada bagian-bagian seperti pada ujung tulang mata atau *highlight*.

4. Tata rias wajah panggung.

- a. Pengertian rias wajah panggung (*Stage Make up*).

Menurut Nelly Hakim dkk (1985:139) Rias wajah panggung ialah rias wajah malam dengan tekanan pada efek-efek tertentu, supaya perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Rias wajah malam demikian yang bertujuan untuk dilihat dari jarak jauh dibawah sinar lampu yang terang (*spotlight*) dan juga harus didukung oleh keserasian yang maksimal.

- b. Tujuan rias wajah panggung (*Stage Make up*)

Dinyatakan oleh Nelly Hakim dkk (1985:139) rias wajah panggung hendaknya tebal dan mengkilat dengan garis-garis wajah yang nyata dan menimbulkan kontras yang menarik perhatian.

Selain tujuan tersebut yaitu untuk memenuhi kebutuhan serta ketentuan watak tokoh, karakter, peran dan tema tertentu berdasarkan konsep tujuan pementasan.

<http://sukasekaliduniakeup.blogspot.com/2011/11/tata-rias-wajah-panggung-adalah-riasan.html>

5. Rias Wajah Fantasi.

a. Pengertian.

Menurut Kusumadewi, dkk (1999:143) penataan fantasia atau *fantasy style* merupakan tata rambut yang lebih menampilkan kemahiran sang penata rambut dari pada penjelmaan suatu kreasi dengan tujuan mempercantik perwujudan lahiriah seseorang melalui tata rambutnya. Bentuk warna-warni dan hiasan rambut tidak dibatasi.

Rias fantasi merupakan kegiatan merubah penampilan murni untuk tujuan seni. Adapun beberapa macam rias fantasi sebagai berikut:

1) *Face Painting*.

Rias fantasi *face painting* adalah media seni lukis menggunakan media pada bagian wajah manusia, yang kemudian ditambahkan unsur gambar/tema yang sesuai dengan apa yang akan dilukis. *Face painting* biasanya dipergunakan pada suatu pentas kesenian.

2) *Body Painting*.

Body Painting adalah seni melukis dengan ‘kanvas’ kulit/tubuh manusia. *Body painting* dapat digolongkan menjadi dua jenis yaitu tattoo (*body painting permanen*) dan *Body Painting* temporer. Adapun jenis-jenis *body painting* sebagai berikut:

a. *Tattoo* (permanen *body painting*)

b. *Body painting* temporer.

Karena sifatnya yang temporer *body painting* biasanya menggunakan cat atau medium lain yang dapat mudah hilang, baik dengan air, minyak atau media pembersih lainnya.

Body painting adalah suatu karya seni lukis yang di goreskan bukan di kertas tapi di tubuh manusia yang di ambil untuk karya seninya. Karya seni *body painting* sangat bagus seperti tato, tetapi *body painting* ini bisa dihapus kalau tato tidak bisa.
<http://kurayaw.blogspot.com/2012/05/definisi-body-painting-foto-body.html>

b. Adapun beberapa jenis tema yang akan digunakan untuk pagelaran rias wajah fantasi sebagai berikut:

- 1) Merias fantasi dengan tema *flora* yang menggambarkan tumbuh-tumbuhan baik itu berupa buah-buahan, bunga, pohon, dan yang sejenisnya.
- 2) Merias fantasi dengan tema *fauna* dengan riasan yang menggambarkan berbagai macam binatang.
- 3) Merias fantasi dengan tema legenda yaitu suatu riasan wajah yang menggambarkan cerita/dongeng rakyat. Contohnya: Bawang Merah Bawang Putih, KeongMas, Timun Mas, Sangkuriang, Malin Kundang dan lainnya

- 4) Merias fantasi dengan tema historis atau sejarah, yaitu riasan yang diciptakan untuk memperingati seorang tokoh sejarah atau suatu peristiwa sejarah yang penting, bisa juga menggambarkan para tokoh dalam pewayangan. Contoh rias dengan tema tersebut adalah putri kemerdekaan untuk memperingati HUT RI, putri pahlawan untuk memperingati hari pahlawan, putri Pratnya Paramita untuk memperingati hari pendidikan nasional.
- 5) Merias fantasi dengan tema alegoris, yaitu suatu riasan yang dibuat untuk melakukan sindiran terhadap seorang tokoh masyarakat atau terhadap keadaan sosial tertentu. Contoh: Putri burung dalam Sangkar Emas menunjukkan betapa makmurnya dan sejahtera seorang wanita yang diperistri oleh suami yang kaya raya tetapi tidak memiliki kebebasan.
- 6) Merias fantasi dengan tema bebas ini merupakan riasan yang paling umum dan paling banyak dilakukan, khususnya dalam arena perlombaan. Dalam hal ini tidak ada batasan atau ketentuan apapun dalam melakukan rias. Merias fantasi bebas ini cenderung menjadi rumit dan besar sehingga seringkali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik tetapi dapat terjadi sebaliknya.

http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_fantasi_bella.pdf

6. Alat yang dipergunakan untuk merias wajah.

Wanita dan peralatan *make up* adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Namun masih banyak wanita yang belum mengerti benar bagaimana cara memilih dan merawat peralatan *make up* yang mereka miliki.

Beberapa jenis alat *make up* sebagai penunjang sebagai berikut:

a. Spons Rias (*Make up Sponge*)

Berfungsi untuk mengaplikasikan kosmetik berbentuk cair (*liquid*) atau krim. Spons *make up* memiliki berbagai bentuk seperti segitiga, oval, bulat atau pun persegi. Berbeda pula jenis spons segitiga dan persegi memiliki fungsi mengaplikasikan *concealer* pada area lekukan wajah yang sulit dijangkau, misalnya lekukan hidung.



Gambar 2. Spons rias (*Make Up Sponge*)
(Dokumen pribadi, 2012)

b. Saput Bedak (*Make up Puff*)

Berfungsi untuk membubuhkan bedak tabur pada wajah saput ini biasanya berbentuk bulat atau oval dengan bahan beludru yang lembut.



Gambar 3. Saput Bedak (*Make Up Puff*)
(Dokumen pribadi, 2012)

c. Kuas Perona Pipi (*Blush On Brush*).

Sesuai dengan namanya kuas yang satu ini berfungsi untuk mengaplikasikan blush on pada wajah. Bentuknya lebih kecil bila dibandingkan dengan kuas powder. Bentuk gagangnya yang ramping dengan ketebalan bulu yang sedang membuatnya fleksibel untuk digunakan.



Gambar 4. Kuas Perona Pipi (*Blush On Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

d. Kuas Bedak Besar (*Powder Brush*)

Bila dibandingkan dengan kuas yang lain, ukuran kuas ini lebih besar dengan ketebalan bulu yang cukup tebal. Kuas ini selain digunakan untuk mengaplikasikan *loose powder* juga dapat digunakan untuk mengaplikasikan *shimmer* atau bedak pewarna sebagai sentuhan terakhir.



Gambar 5. Kuas Bedak Besar (*Powder Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

e. Kuas Pembaur (*Fluff Brush*)

Jenis kuas yang satu ini memiliki beberapa ukuran namun dengan bentuk yang sama yaitu pipih dengan ujung yang membulat. Sesuai dengan namanya kuas ini digunakan untuk mengaplikasikan *eye shadow* pada mata. Kuas ini juga dapat digunakan untuk membentuk ujung mata. Prinsipnya adalah semakin keatas bagian mata semakin besar ukuran kuas yang digunakan.



Gambar 6. Kuas Pembaur (*Fluff Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

f. Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)

Bentuk bulu-bulu dari kuas ini pipih dengan ujung yang membulat. Fungsinya untuk mengaplikasikan *high light* dibawah alis mata.

Selain itu dapat digunakan juga untuk membantu menyempurnakan warna *eye shadow*.



Gambar 7. Kuas Mata Tumpul (*Blunt Shadow Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

g. Kuas Garis Mata (*Eyeliners Brush*)

Alat ini memiliki dua fungsi sekaligus yaitu dalam keadaan kering kuas ini dapat digunakan untuk mengaplikasikan *eyeliner* cair sedangkan dalam keadaan basah alat ini dapat digunakan untuk membentuk *eyeliner*. Kuas ini memiliki bentuk dengan ujung yang meruncing dan bulu yang kecil dan panjang.



Gambar 8. Kuas Garis Mata (*Eyeliners Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

h. Kuas Bibir (*Lip Brush*)

Agar lebih rapi dalam mengaplikasikan lipstik atau *lip gloss*, kita dapat menggunakan kuas bibir ini. Bentuknya hampir sama dengan

kuas garis mata namun bulu lebih besar sedikit, yang berujung lancip akan memudahkan kita untuk mengaplikasikan dan meratakan lipstik atau *lip gloss* ke bibir.



Gambar 9. Kuas Bibir (*Lip Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

i. Kuas Sudut Mata (*Stiff Angle Brush*).

Kuas ini memiliki bulu yang kasar dengan ujung yang menyerong. Fungsi dari kuas ini adalah untuk membaurkan dan membentuk garis dan meratakan riasan sudut mata atau juga untuk meratakan *eye shadow* pada alis agar terlihat lebih rapi dan natural.



Gambar 10. Kuas Sudut Mata (*Stiff Angel Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

j. Kuas Pembersih Riasan Mata (*Applicator Brush*)

Kuas yang lembut karena terbuat dari spons ini digunakan ketika akan mengaplikasikan *eye shadow* pada kelopak mata.



Gambar 11. Kuas Pembersih Riasan Mata (*Applicator Brush*)
(Dokumen pribadi, 2012)

k. Sikat Alis (*Eye Brow*)

Bentuknya menyerupai sikat gigi dengan sisir kecil yang digunakan untuk merapikan alis sebelum dan sesudah dibentuk. Fungsi dari kuas ini adalah untuk membaurkan warna yang diberikan pada alis.



Gambar 12. Sikat Alis (*Eye Brow*)
(Dokumen pribadi, 2012)

7. Kosmetika yang digunakan untuk merias wajah.

a. Jenis kosmetika rias wajah.

Menurut Gusnaldi (2008:024) rias wajah memang menciptakan keajaiban, dengan mengetahui alat-alat yang digunakan untuk merias wajah, produk kosmetik dan fungsinya, serta detail wajah seseorang maka akan mendapatkan hasil yang maksimal. Wajah cantik adalah wajah yang berkilau dan sehat dan rias wajahlah yang

bertujuan untuk menutupi segala kekurangan, serta menciptakan ilusi yang menyenangkan pada kulit wajah.

Adapun jenis kosmetika yang digunakan antara lain:

1) Alas Bedak (*Foundation*).

Memiliki berbagai macam bentuk, sebaiknya penggunaan disesuaikan dengan berbagai jenis kulit dan kesempatan. Ada tiga macam yaitu:

a) Alas bedak bentuk cair (*Liquid Foundation*).

Bersifat ringan, kurang menutup noda, flek, atau bekas jerawat dan cocok untuk riasan wajah sehari-hari.

b) Alas bedak bentuk krim (*Cream Foundation*).

Bentuknya seperti alas bedak padat, namun kaya akan krim. Kosmetik tersebut bersifat menutup noda pada wajah dan juga tahan terhadap air (*waterproof*). Digunakan untuk riasan panggung, pemotretan, atau pembuatan film karena dapat menutup noda dengan baik.

c) Alas bedak bentuk padat (*Cake/ Stik Foundation*).

Jenis ini kaya akan krim sehingga cocok untuk kulit normal dan kering. Bersifat tidak mengkilat, mudah digunakan, dan dapat dipergunakan sebagai *concealer* dan *shading* karena dapat menutupi noda pada wajah atau lingkaran hitam dibawah mata.

2) Bedak (*Powder*).

Bedak berfungsi untuk menyempurnakan hasil riasan dan menjaga dasar riasan agar lebih tahan lama dan tidak luntur. Selain itu bedak dapat menutupi kelebihan minyak pada kulit sehingga kulit tampak lebih segar,cerah, dan sehat.

Ada dua macam jenis bedak yakni:

a) Bedak tabur (*Loose Powder*).

Untuk pemakaian sehari-hari, jenis *translucent* (warna tembus terang) berguna untuk memperbaiki riasan dan menyerap minyak pada wajah tanpa mengubah warna. Bedak tabur yang mengandung glitter atau partikel-partikel yang akan membuat wajah tampak bercahaya.

b) Bedak padat (*Compact Powder*).

Bersifat menutup noda pada wajah, karena sebagai sentuhan akhir atau bedak yang menyempurnakan tata rias dan juga memperbaiki riasan (*touch up*).

3) Pemulas pipi (*Rouge/Blush On*).

Blush on berguna untuk menambah efek segar agar wajah tidak pucat dan dapat membuat struktur wajah sempurna. Berhati-hati dalam penggunaan *blush on* karena salah menempatkan perona pipi akan terlihat tua dan *make up* terlihat menor. Ada beberapa jenis *blush on* yaitu:

a) Padat: Perona pipi berbentuk padat, hanya digunakan setelah menggunakan alas bedak dan bedak.

b) Krim: Perona pipi ini digunakan setelah *foundation* sebelum bedak dan jenis krim sangat *sensitive* dengan alas bedak jadi sebaiknya bagi wajah yang bermasalah tidak diperkenankan menggunakan perona pipi jenis ini.

c) Cair: Perona pipi jenis ini lebih cepat dapat menyatu dengan bedak. Biasanya *blush on* jenis ini sering diaplikasikan bersama dengan penggunaan *foundation*, untuk memberikan kesan lebih segar pada wajah.

4) Perona Mata (*Eye Shadow*).

Perona mata berfungsi memberikan warna pada mata dan untuk mendapatkan kesan tertentu. Oleh karena itu perlu menguasai berbagai trik untuk mendapatkan efek yang diinginkan. Mulai dari jenis warna dan formulasi (*matte, shimmer, atau gloosy*) dapat digunakan sesuai kebutuhan. Ada pun beberapa jenis *eye shadow* yaitu:

a) Padat: Digunakan untuk rias wajah sehari-hari atau pun rias khusus karena hasil warna yang didapat lebih lembut dan mudah membaur.

b) Krim: Berbentuk cair dan dikemas dalam tube. Perona jenis ini dapat digunakan sebagai alas perona mata, penggunaannya dioleskan pada kelopak mata dengan jari. Dapat juga digunakan untuk rias wajah fantasi karena warna dan bentuknya lebih berat dan pekat.

c) Stik: Bentuknya seperti pensil atau krayon. Perona mata berbentuk krayon dikenakan hanya pada lipatan mata. Bisa dibubuhkan penuh ada lipatan mata atau segaris saja diatas garis bulu mata.

d) Serbuk: digunakan untuk rias wajah khusus seperti panggung, rias malam hari dan rias pengantin. Warna yang dihasilkan lebih tegas namun lembut.

5) Pensil Alis (*Eye brow pencil*).

Berguna untuk membuat alis atau membentuk alis dengan menggunakan warna coklat gelap.

6) Lem Bulu Mata.

Berguna untuk merekatkan bulu mata palsu pada mata.

7) Penyipat Mata (*Eye Liner*).

Eye liner membantu menegaskan bentuk mata dan membuat mata terlihat lebih besar dan menarik. *Eyelineer* dapat diaplikasikan sebelum dan sesudah perona mata. *Eyelineer* dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu:

a) *Liquid Eyeliner*.

Eyelineer tersebut berbentuk cair. Untuk mengaplikasikannya dibutuhkan kemantapan apabila salah akan sulit untuk menghapusnya karena bisa merusak riasan mata.

b) *Pencil Eyeliner*.

Eyeliner tersebut berbentuk pensil. Setelah mengaplikasikan *eyeliner* ini, gunakan kuas untuk meratakan garis *eyeliner* supaya tercipta kesan yang natural.

8) Cat Bulu Mata (*Mascara*).

Mascara diaplikasikan untuk memberikan kesan lebih tebal dan lentik pada bulu mata. Selain itu, *mascara* berfungsi untuk menyatukan bulu mata asli dengan yang palsu agar tampilannya terlihat lebih natural.

9) *Lip Liner* (Pensil Bibir).

Berguna untuk menjaga batas area yang akan dibubuhi lipstik atau untuk membingkai bibir dan mengkoreksi bentuk bibir sesuai dengan keinginan. Gunakan yang berkarakter lembut dan jangan torehkan terlalu tebal pada bibir.

10) Perona Bibir (*Lipstik*).

Lipstik memiliki fungsi untuk menciptakan ilusi bentuk bibir yang indah dan juga berfungsi mewarnai bibir untuk mendapatkan efek tertentu sehingga bibir terkesan cantik dan wajah terlihat segar. Adapun berbagai jenis lipstik yaitu:

a) Stik.

Berbentuk panjang, padat. Memberikan warna pada bibir dan membuat wajah tampak cerah dan tidak mengkilap dan sedikit lembab.

b) *Cream*.

Dalam satu wadah kecil terdapat beberapa jenis warna dan mengandung krim untuk melembabkan bibir.

c) *Liquid*.

Berbentuk cair, mengkilap dan pekat. Biasanya kemasannya dilengkapi dengan spons atau kuas kecil dibagian ujung untuk mempermudah pengolesan.

d) *Pen Lippolish*.

Kemasannya seperti pena. Berbentuk cair, mengkilap di bibir dan praktis karena ujungnya dilengkapi dengan kuas.

e) *Paste*.

Bentuknya cair, dikemas dalam tube seperti pasta gigi kemudian diratakan pada bibir menggunakan jemari atau kuas.

f) *Gloss*.

Memberi kesan mengkilap dan bercahaya pada bibir. Beberapa dilengkapi dengan *glitter* untuk member efek berkilau keperakan.

F. Pergelaran.

1. Pengertian Pergelaran.

Pergelaran/Pementasan adalah memperkenalkan atau menunjukan hasil karya seni musik, tari, teater/drama dan lainnya kepada

masyarakat luas. Pergelaran merupakan cara untuk melakukan komunikasi antara pencipta karya dan penikmat karya.

2. Tema pertunjukan.

Tema pertunjukan ini adalah *Fairy Tales of Fantasy*, yang berarti dalam kamus bahasa Inggris “*fairy*” berarti dongeng dan “*Tale*” berarti hikayat, cerita atau pun kisah. Sedangkan fantasi yang memiliki arti khayalan, angan-angan, hiasan atau tiruan.

Sehingga konsep dari tema *Fairy Tales of Fantasy* adalah suatu dongeng yang diangkat dari budaya barat dengan mengimajinasikan atau mengkhayalkan penampilan tokoh tersebut dengan diaplikasikan pada sebuah riasan fantasi. Rias fantasi dalam pertunjukan tersebut bebas dan tidak terbatas namun ciri dari setiap tokoh tetap dimunculkan.

3. Panggung.

a. Teori Panggung.

Panggung ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau *podium*. Dalam seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *Stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika panggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan di atasnya dapat terlihat oleh penonton, maka pentas juga merupakan suatu ketinggian yang dapat membentuk dekorasi, ruang tamu, kamar belajar, rumah adat dan sebagainya.

<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>

Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung *prosenium*, panggung *portable* dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

1) Panggung *Prosenium* atau Panggung Pigura

Panggung *prosenium* merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang *prosenium* atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang *prosenium*. Sedangkan sisi atau tepi lubang *prosenium* bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung *prosenium* (*Proscenium Arch*).

Panggung *prosenium* dibuat untuk membatasi daerah pemeranan dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas *prosenium* harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus

dihindari sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas *prosenium* yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (*curtain*) dan sebeng-sebeng (*Side wing*). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas *prosenium* tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional.



Gambar 13. Denah panggung *Prosenium*
(Dokumen pribadi, 2012)

2) Panggung Portable

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (*podium, platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas

kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen



Gambar 14. Panggung *portable*
(Dokumen pribadi, 2012)

3) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black*

out). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.

Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut:

- a) Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.



Gambar 15. Denah panggung arena tapal kuda
(Dokumen pribadi, 2012)

- b) Panggung arena $\frac{3}{4}$, berarti $\frac{3}{4}$ dari panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.



Gambar 16. Denah panggung arena bentuk U
(Dokumen pribadi, 2012)

- c) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena

permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



Gambar 17. Denah panggung arena bujur sangkar
(Dokumen pribadi, 2012)



Gambar 18. Denah panggung arena bentuk lingkaran
(Dokumen pribadi, 2012)

4) Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.



Gambar 19. Denah panggung terbuka
(Dokumen pribadi, 2012)

5) Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta. Perkembangan sekarang panggung tidak dibuat di atas kereta tetapi dibuat diatas mobil trailer yang diperlengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari satu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

4. Dekorasi.

a. Pengertian Dekorasi.

Dekorasi adalah elemen visual yang melingkupi seluruh area permainan. Elemen-elemen visual tersebut antara lain benda-benda alam, tumbuh-tumbuhan, batu-batuan, dan perabot rumah tangga.

Pergelaran teater merupakan suatu pertunjukan yang diperuntukkan bagi penonton untuk dinikmati keindahannya, untuk dinikmati gerak laku pelaku beserta lingkungannya, untuk diketahui seberapa jauh pengaruh situasi dari lingkungan tadi terhadap pelaku (peran).

<http://gitadanceq.blogspot.com/2012/01/dekorasi.html>

b. Syarat pembuatan dekorasi.

Dalam merancang dekorasi pentas harus memperhatikan aspek-aspek tempat gerak-laku, memperkuat gerak-laku dan mendandani atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang perancang dekorasi pentas hendaklah merencanakan sebagai berikut:

1. Dapat memberi ruang kepada gerak-laku.
2. Dapat memberi pernyataan suasana lakon.
3. Dapat memberi pandangan yang menarik.
4. Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton.
5. Merupakan rancangan yang sederhana.
6. Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku.
7. Dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa.
8. Dapat membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual pentasnya memiliki hubungan satu sama lain.

c. Tujuan Dekorasi.

Dalam pembuatan dekorasi pementasan atau pertunjukan harus mengetahui beberapa tujuan dekorasi. Adapun tujuan dekorasi pentas sebagai berikut:

- 1) Lokatif yaitu penataan pentas itu harus dapat memberi tempat kepada gerak laku pemeran atau pelaku pertunjukan.
- 2) Ekspresif yaitu penataan pentas harus dapat memperkuat gerak-laku dengan memberi penjelasan, menggambarkan keadaan sekitar dan menciptakan suasana bagi gerak-laku tersebut.
- 3) Atraktif yaitu penataan pentas itu harus dapat memberi pandangan yang menarik bagi penonton.
- 4) Jelas yaitu penataan pentas itu harus merupakan rancangan yang dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton dari suatu jarak tertentu.
- 5) Sederhana yaitu penataan pentas itu harus sederhana. Sederhana tidak berarti bahwa pentas hanya terdiri dari satu meja dan dua kursi, tetapi penataannya tidak ruwet dan penonton dapat melihat dan menarik maknanya tanpa memeras pikiran dan perasaan.
- 6) Bermanfaat yaitu penataan pentas harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat bagi para pemeran dengan efektif dan efisien mungkin.

- 7) Praktis yaitu penataan pentas itu harus dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa serta dapat memenuhi kebutuhan teknis pembuatan tata pentas atau *scenery*.
- 8) Organik yaitu penataan pentas itu harus dapat menunjukkan setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual penataannya dan memiliki hubungan satu sama lainnya.

5. Tata cahaya.

Dikatakan oleh Eko Santosa dkk (2008:401), cahaya membuat objek atau benda tampak lebih hidup. Dengan mengkreasikan gelap dan terang, maka volume sebuah benda dapat dimunculkan. Dalam desain imajinasi sumber cahaya dan arah datangnya cahaya harus digambarkan, sehingga semua objek menampilkan volumenya. Jika gambar dibuat tanpa imajinasi cahaya maka gambar tersebut tampak datar sehingga kedalaman ruang yang diinginkan tidak tercapai. Dengan menambahkan cahaya maka gambaran penataan objek dan ruang di atas panggung tampak hidup.

a. Pengertian tata cahaya.

Tata cahaya atau lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, dalam hal ini adalah untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan.

<http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting-tata-cahaya-pementasan/>. Dari penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa tata cahaya atau *lighting* merupakan unsur tata artistik yang

sangat penting dalam pertunjukkan teater agar pada gambar atau pementasan mempunyai kedalaman ruang dan tampak hidup.

Tabel Efek-efek *lighting* pada *make up*

Warna make up	Merah	Kuning	Hijau	Biru	Ungu
Merah	Pudar	Merah	Gelap tua	Gelap	Merah pucat
Orange	Terang	Pudar	Gelap	Gelap tua	Terang
Kuning	Putih	Putih	Gelap	Orange	Pink
Hijau	Hijau tua	Gelap abu- abu	Hijau pudar	Terang	Biru pucat
Biru	Gelap abu- abu	Gelap abu- abu	Hijau tua	Biru	Gelap
Ungu	Gelap hitam	hitam	Hitam	Orange	Pucat

Sumber: Vincent J-R Kehoe, (1992:44)

Dengan memperhatikan Efek-efek *lighting* yang bersumber dari Vincent J-R Kehoe maka warna yang dikenakan pada saat pertunjukkan dapat disesuaikan dengan pedoman pada tabel diatas misal, jika *make up* menggunakan warna merah kemudian bertemu dengan *lighting* yang berwarna hijau maka hasil yang nampak pada saat diatas panggung adalah gelap tua. Kemudian jika warna *make*

up ungu bertemu dengan warna *lighting* kuning maka dapat menghasilkan warna hitam.

b. Fungsi Tata Cahaya.

Adapun beberapa fungsi tata cahaya sebagai berikut:

1) Penerangan.

Inilah fungsi paling mendasar dari tata cahaya. Lampu memberi penerangan pada pemain dan setiap objek yang ada di atas panggung. Istilah penerangan dalam tata cahaya atau panggung bukan hanya sekedar memberi efek terang sehingga bisa dilihat tetapi juga memberi penerangan bagian tertentu dengan intensitas tertentu. Tidak semua area di atas panggung memiliki tingkat terang yang sama tetapi diatur dengan tujuan dan maksud tertentu sehingga menegaskan pesan yang hendak disampaikan melalui laku aktor di atas pentas.

2) Dimensi.

Dengan tata cahaya atau lampu kedalaman sebuah objek dapat dicitrakan. Dimensi dapat diciptakan dengan membagi sisi gelap dan terang atas objek yang disinari sehingga membantu perspektif tata panggung. Jika semua objek diterangi dengan intensitas yang sama maka gambar yang akan tertangkap oleh mata penonton menjadi datar. Dengan pengaturan tingkat intensitas serta pemilahan sisi gelap dan terang maka dimensi objek akan muncul.

3) Pemilihan.

Tata cahaya atau lampu dapat dimanfaatkan untuk menentukan objek dan area yang hendak disinari. Jika dalam film dan televisi sutradara dapat memilih adegan menggunakan kamera maka sutradara panggung melakukannya dengan cahaya. Dalam teater, penonton secara normal dapat melihat seluruh area panggung, untuk memberikan fokus perhatian pada area atau aksi tertentu. Pengaturan tata cahaya atau lampu ini tidak hanya berpengaruh bagi perhatian penonton tetapi juga bagi para aktor di atas pentas serta keindahan tata panggung yang dihadirkan.

4) Atmosfir.

Yang paling menarik dari fungsi tata cahaya atau lampu adalah kemampuannya menghadirkan suasana yang mempengaruhi emosi penonton. Kata "*atmosfir*" digunakan untuk menjelaskan suasana serta emosi yang terkandung dalam peristiwa lakon. Tata cahaya atau lampu mampu menghadirkan suasana yang dikehendaki oleh lakon. Sejak ditemukannya teknologi pencahayaan panggung, efek lampu dapat diciptakan untuk menirukan cahaya bulan dan matahari pada waktu-waktu tertentu. Misalnya, warna cahaya matahari pagi berbeda dengan siang hari.

<http://www.scribd.com/doc/39335116/Tata-Cahaya>

c. Alat – alat yang digunakan.

1) Jenis lampu yang digunakan:

a) PAR.

Jenis lampu tanpa lensa yang sifatnya general atau menerangi secara menyeluruh. Menggunakan warna cahaya netral (warna lampu pijar). Arah cahaya dari depan penari atau aktor merupakan kombinasi antara warna netral dan warna primer seperti biru, merah, dan kuning. Sedangkan untuk lampu *Back Light* (lampu dari arah belakang) menggunakan cahaya biru untuk dimensi ruang, warna merah dan warna orange untuk mempertajam suasana.



Gambar 20. PAR 64 (*Parabolic Aluminized Reflector 64*)
(Dokumen pribadi, 2012)

b) *Fresnell*.

Lampu *fresnell* dibuat dengan berbagai macam variasi ukuran lensa dan kekuatan (daya). Ukuran lensa dan kekuatan daya mempengaruhi hasil pencahayaan. Selain itu, karena sifatnya yang sedikit menyebar maka jika jarak lampu terlalu jauh dari objek sebaran cahayanya akan menerobos ke objek lain. Karena sifatnya ini, lampu *fresnell* tidak tepat jika dipasang di baris depan panggung

proscenium (apron) karena sebaran cahayanya bisa menerangi bingkai panggung. *Fresnell* lebih efektif di pasang untuk menyinari panggung tengah.



Gambar 21. *Fresnell* light
(Dokumen pribadi, 2012)

c) *Elipsoidal*.

Adalah jenis lampu berlensa yang dapat diatur besar dan kecilnya cahaya dan bisa digunakan dalam bentuk-bentuk tertentu. Dalam pementasan ini menggunakan bentuk bulat lingkaran untuk penggambaran bulan (suasana malam hari), juga bentuk berkas-berkas cahaya untuk mendukung suasana pagi disebuah taman.



Gambar 22. *Elipsoidal*
(Dokumen pribadi, 2012)

d) *Follow Light*.

Lampu *follow spot* sering juga disebut *lime* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung oleh operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung. Karena dikendalikan secara manual maka lampu ini memiliki struktur yang kuat baik secara optik maupun mekanik. Keseimbangan diatur sedemikian rupa sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar kecilnya ukuran lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh pengendali. Untuk menempatkan lampu ini diperlukan dudukan (*stand*) khusus yang dapat diputar dan diatur tinggi rendahnya.



Gambar 23. *Follow Light*
(Dokumen pribadi, 2012)

2) Posisi pemasangan lampu.

Dalam pertunjukan ini, menggunakan tata cahaya yang sangat memadai dalam pilihan bentuk panggung *proscenium*. Kekuatan tata cahaya 50.000 watt didukung visual efek yang memiliki kadar sesuai dengan tema visual.

Posisi pemasangan lampu pada pertunjukan ini sebagian besar menggunakan jarak tembak 6 meter hingga 8 meter,

dengan sudut pemasangan berkisar 45 derajat yang merupakan jarak wajar dalam menerangi aktor dan penari juga untuk menjaga bias cahaya yang tidak terlalu berpendar dengan lantai *stage* yang cenderung berwarna hitam mengkilap. Dalam berbagai posisi pola lantai tata letak lampu juga menggunakan posisi *Top Light* (lampu tepat berada diatas aktor) yang akan memberikan warna cahaya berbeda dengan posisi lampu lain. Beberapa lampu yang di sambungkan dalam satu arus listrik menggunakan arah cahaya yang menyilang dengan warna cahaya yang saling berbeda dan menembak aktor dan penari dalam cahaya berbeda.

3) Efek yang digunakan.

Pilihan *visual effect* adalah *Gun Smoke effect* yang merupakan suatu asap putih buatan yang digunakan dalam pergantian aktor sebagai penjelasan pada peristiwa tertentu misalnya keluarnya seekor angsa yang berubah menjadi putri yang cantik jelita.



Gambar 24. *Gun Smoke Effect*
(Dokumen pribadi, 2012)

6. Penataan musik.

Seni teater dalam pementasannya mengandung dua unsur yaitu rupa dan suara. Unsur rupa pada pementasan termasuk tata pentas atau dekorasi, tata busana, tata rias dan tata cahaya sedangkan tata suara termasuk dialog yang diucapkan musik dan efek bunyi.

a. Pengertian.

Tata Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rapat dan lain lain. Tata Suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari Tata Panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri. Tata Suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan. Pengaturan tersebut meliputi pengaturan mikropon-mikropon, kabel-kabel, prosesor dan efek suara, pengaturan konsol mixer, dan juga *audio power amplifier* dan *speaker-speakernya*.

http://id.wikipedia.org/wiki/Tata_Suara

b. Musik.

Dalam suatu pementasan musik merupakan hal penting karena selain sebagai alat pendukung juga menjadi menceritakan suasana hati. Musik yang tepat apabila dapat membantu artis membawakan warna dan emosi peran dalam setiap adegan. Musik juga dapat

dipergunakan sebagai awal dan penutup adegan atau sebagai jembatan antara adegan satu dengan yang lain.

Musik yang mendukung pemantasan dalam pertunjukan teater baik yang bersifat intruman maupun lagu, yang menghidupkan suasana di beberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. Adapun tahapan musik dalam pementasan sebagai berikut:

1) Musik pembuka

Merupakan musik di awal pertunjukan teater yang berfungsi untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan di sajikan, atau bisa juga untuk pengkondisian penonton.

2) Musik pengiring

Merupakan musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan di beberapa adegan pertunjukan teater atau perpindahan adegan atau *seting* yang berfungsi untuk memberikan sentuhan indah dan manis agar *ritme* permainan seimbang dengan porsi permainan per adegan (tidak semua adegan diberi musik hanya poin-poin adegan tertentu yang dirasa perlu karena dapat merusak keseimbangan pertunjukan), seperti susana, lampu, seting, kostum, mimik *expresi*, properti.

3) Musik suasana

Musik yang menghidupkan irama permainan serta suasana dalam pertunjukan teater baik senang maupun gembira, sedih, tragis

dan berfungsi untuk memberikan ruh permainan yang menarik, indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

4) Musik penutup

Musik terakhir dalam dalam pementasan teater yang berfungsi untuk memberikan kesan dan kesan dari pertunjukan teater yang disajikan baik yang bersifat baik, buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

<http://pamangsah.blogspot.com/2008/11/musik-dalam-teater.html>

c. Mikrofon

Mikrofon adalah alat yang biasa digunakan untuk berpidato atau menyanyi, karena mikrofon berfungsi sebagai *transducer* yaitu dapat mengubah gelombang suara manusia menjadi sinyal listrik agar dengan mudah untuk diperkuat.

Mikrofon selalu dihubungkan dengan alat penguat suara (*amplifier*), agar keluaran mikrofon dalam bentuk sinyal listrik yang masih lemah tersebut dapat diperkuat semaksimal mungkin sesuai kebutuhan dan hasilnya dapat didengar melalui *loud speaker*.

Adapun jenis-jenis *mikrofon* sebagai berikut:

1) *Condenser Microphone*.

Mic ini mempunyai karakter yang sangat sensitif dan akurat dengan polaritas yang bisa diatur dengan kondisi ruangan ECM atau *Electric Condenser Microphone* atau biasa juga disebut *mic*

kondenser adalah *microphone* yang terbuat dari lempeng konduktor tipis membentuk sebuah kapasitor yang dapat berubah-ubah nilai kapasitasnya sesuai dengan getaran suara yang diterima. Jenis *microphone* ini bentuknya bisa sangat kecil sekali (sekitar 5-3mm) sehingga cocok digunakan pada peralatan elektronik kecil2 seperti ponsel, *walkman*, *handycam*, *head set* atau *headphone* yang dilengkapi *microphone* dsb. Sebuah ECM *microphone* fungsinya adalah mengubah getaran suara menjadi isyarat listrik.

2) *Ribbon Microphone*.

Mempunyai karakter yang sama dengan *dynamic mic*, tetapi mempunyai dua medan magnet. *Mic* ini sangat populer dari tahun 1930-1960 dan mempunyai ciri suara yg khas atau tua serta unik.

3) *Contact mic*.

Benda ini pada dasarnya adalah sebuah *microphone*. Tapi, berbeda dengan fungsi *microphone* yang biasa digunakan untuk menyanyi, yang satu ini mampu menyadap suara di level yang lebih ringkih. *Contact Mic* ini dirancang untuk mampu menembus gelombang suara redam yang secara virtual sanggup menangkap gelombang suara di bawah permukaan solid tertentu.

Benda ini dibuat terpadu dengan *contact element*, dan memiliki *automatic gain control* internal sehingga tidak lagi memerlukan tombol-tombol penyesuaian. *Contact Mic* didisain untuk

mengkonversi menit getaran-getaran ke gelombang suara dan kemudian dapat diterjemahkan ke dalam *band* audio yang bisa didengarkan melalui *headphone* atau alat penerima suara lainnya.

Untuk negara-negara yang rawan bom dan gempa, alat ini bisa jadi sangat bermanfaat. Tentu akan lebih banyak dibutuhkan untuk keperluan korporasi dan di lembaga-lembaga pengamanan atau penelitian, meski tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk kebutuhan personal.

4) *Dynamic Microphone.*

Sangat populer dipakai untuk karakteristik akustik instrument yang mana mempunyai *polarity* yang terbatas dan bisa menerima signal yang sangat kuat seperti *drumset*, *amplifiers*, dan beberapa *vocal* has atau tua serta unik

5) *Shotgun mic.*

Microphone ini bentuknya ramping dan panjang mirip seperti laras senapan karakteristiknya yang sering didapati *Condenser Microphone*. Sifatnya mempertajam suara jadi suara lemah dan jauh akan ditangkap oleh *microphone* ini oleh karena itu dengan *shotgun mic* tidak perlu mendekat pada sasaran obyek karena daya tangkap *mic. Shotgun directional* lurus (satu arah).

<http://bicara-musik.blogspot.com/2012/05/jenis-jenis-microphone.html>

BAB III

KONSEP RANCANGAN

A. Konsep Rancangan Kostum

Pembuatan kostum Kupu-kupu pada cerita *Beauty and The Beast* memerlukan sebuah rancangan (desain) dan mengkaji dari beberapa sumber. Dengan mengetahui cerita *Beauty and The Beast* dari buku dongeng maka tokoh Kupu-kupu menggunakan sumber ide dari binatang Kupu-kupu Asia (*Appias Libythea*). Kemudian binatang Kupu-kupu tersebut difantasikan dihidupkan nyata dengan sedikit merubah bentuknya, meskipun tokoh Kupu-kupu tersebut hanya sebagai peran pendukung tetapi Kupu-kupu tetap menjadikan cerita *Beauty and The Beast* terlihat sempurna. Dan untuk pemilihan warna kostum yaitu menggunakan dominan warna kuning yang berarti segar, ceria, supel dan *energik*, hijau berarti segar, alami, biru yang memiliki arti menenangkan, wibawa, dan ungu yang berarti feminim, elegant dan romantis dengan disesuaikan sifat binatang Kupu-kupu.

1. Sumber ide Kupu-kupu.

Pada tokoh Kupu-kupu menggunakan sumber ide binatang Kupu-kupu Asia (*Appias Libythea*), namun tokoh Kupu-kupu tersebut hanya sebagai peran pendukung pada saat adegan di suatu taman bunga kemudian berterbangan dan hinggap dibunga-bunga. Pengembangan sumber ide tokoh kupu-kupu adalah *transformasi* yang merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

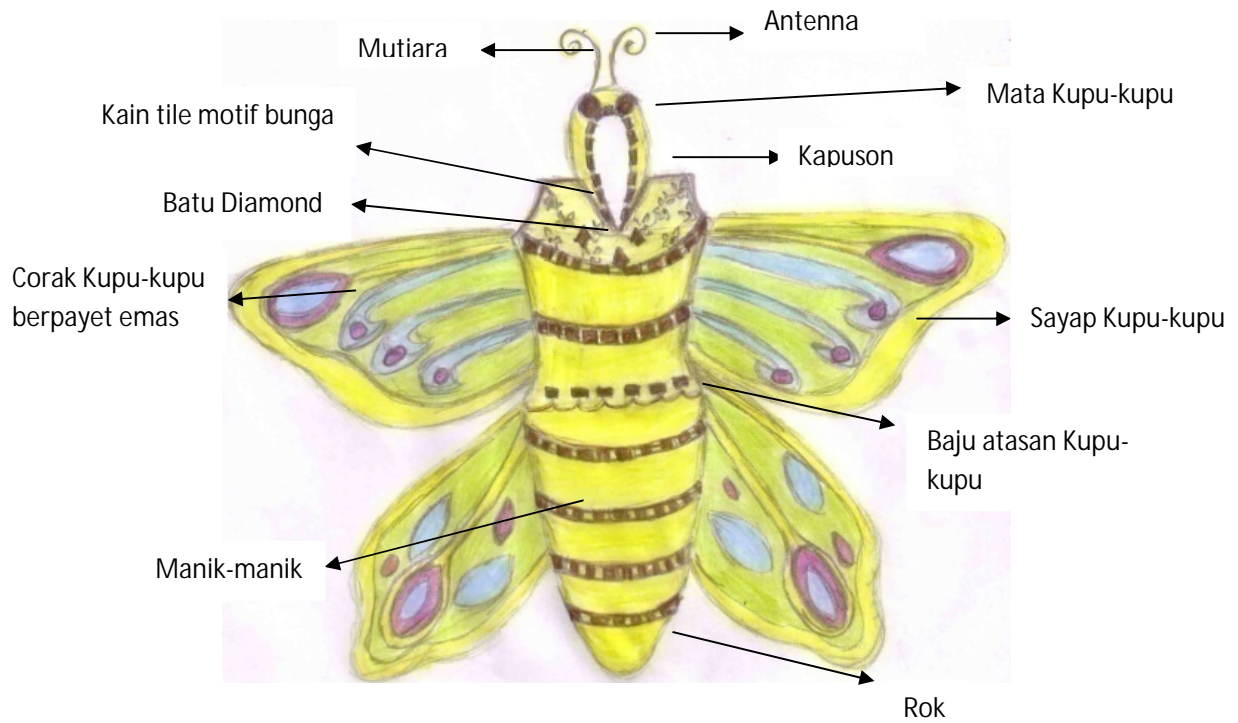
Pada pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* bintang Kupu-kupu telah di-fantaskan dihidupkan nyata dan tetap menyerupai sosok binatang Kupu-kupu dengan sedikit merubah model atau bentuknya.

2. Aplikasi kostum sesuai sumber ide.

Kupu-kupu menggunakan kostum yang menyerupai seekor binatang Kupu-kupu, tanpa lengan kemudian menggunakan rok (bawahan) yang berbentuk segitiga terbalik seperti ekor Kupu-kupu, lalu sayap yang berwarna-warni, memiliki *antenna* yang berfungsi sebagai alat sensor untuk menemukan kelompok serangga sejenisnya. Warna yang mencolok merupakan suatu ciri khas binatang Kupu-kupu yang memiliki warna-warna indah, terang, dan menarik perhatian banyak orang.

3. Rancangan kostum Kupu-kupu.

Unsur yang ada dalam kostum yaitu unsur garis lengkung *horizontal* yang berarti memberikan kesan menggemukkan, ketenangan, dan kedamaian. Pembuatan kostum untuk kupu-kupu bersumber dari seekor binatang kupu-kupu yang telah difantaskan yang akan diperankan oleh *talent* atau model. Sumber ide ini diangkat agar lebih mengeluarkan sifat kupu-kupu.



Gambar 25. Rancangan gambar kostum
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)



Gambar 26. Sumber ide kostum kupu-kupu
(Sumber: www.googleimage.com, 2012)



Gambar 27. Desain Kostum Kupu-kupu Keseluruhan
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

4. Bagian-bagian kostum Kupu-kupu.

Adapun rancangan kostum kupu-kupu terbagi menjadi dua sebagai berikut:

a. Bagian atas. Pada bagian atas terdiri dari:

1) *Kapuson*(Penutup Kepala).

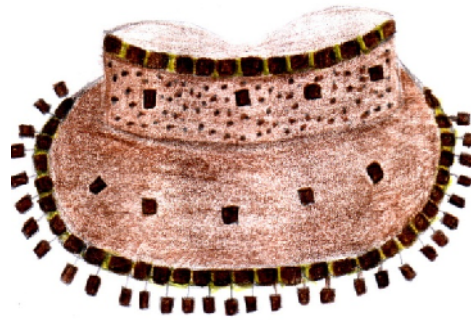
Baju kupu-kupu berserta *kapuson* (penutup kepala) menggunakan warna kuning yang berasal dari kain bridal bordir yang dilapisi busa. Kemudian memberikan sedikit kain tile bermotif bunga dan diberikan batu diamond dan manik-manik pada bagian pundak hingga dada. *Kapuson* (penutup kepala) dengan dilapisi furirg *ashahi* kemudian diberikan sentuhan fantasi yang berupa antenna yang terbuat dari kawat dilapisi kain berwarna kuning dan mata yang berbentuk bola berwarna coklat mengkilap.



Gambar 28. Baju atasan Kupu-kupu
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

2) *Cape Teratai*

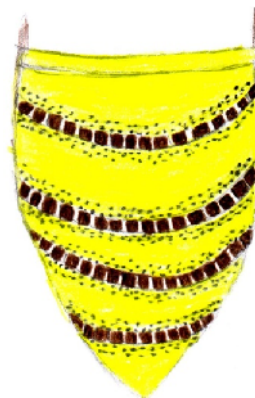
Cape Teratai yang diletakkan pada bagian leher ini berasal dari kain bridal berwarna coklat dengan aksan manik-manik disekitar lingkaran *cape* tersebut.



Gambar 29. *Cape Teratai*
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

b. Bagian bawah (Rok).

Rok dibuat dengan kain bridal bordir yang dilapisi busa dengan adanya aksan garis lengkung *horizontal* supaya terlihat menggemukkan pada saat dipakai oleh model. Kemudian diberikan aksan manik-manik disepanjang garis lengkung *horizontal* tersebut.

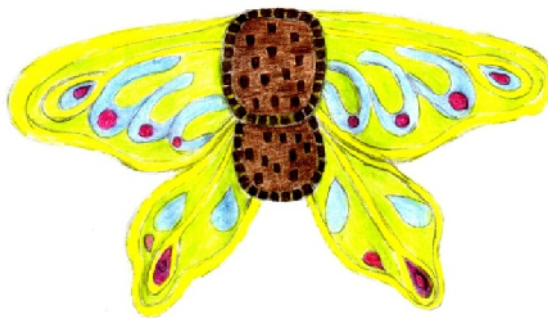


Gambar 30. Rok
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

c. Sayap kupu-kupu.

Pada sayap kupu-kupu terdapat berbagai warna meliputi kuning, hijau, biru dan ungu. Sayap dibagi menjadi dua yaitu diantaranya sayap atas, pada binatang Kupu-kupu berfungsi untuk mengepakkan dan sayap bagian bawah berfungsi sebagai penyeimbang pada saat terbang. Kemudian pada bagian badan menggunakan warna coklat. Berbagai macam warna corak pada sayap kupu-kupu dengan dikombinasikan menggunakan plastik transparan yang bertujuan untuk sayap kupu-kupu mengkilap pada saat di panggung.

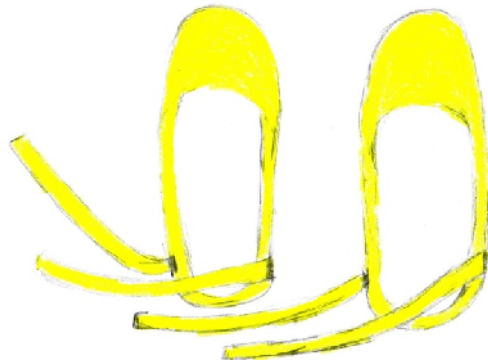
Pada bagian punggung juga menggunakan kain bridal dan berwarna coklat tua dengan diberikan hiasan manik-manik disekitar daerah punggung.



Gambar 31. Sayap Kupu-kupu
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

d. Sepatu.

Sepatu yang digunakan seperti sepatu penari *ballet* berwarna kuning polos dan memiliki tali panjang.



Gambar 32. Sepatu
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

B. Konsep Rancangan Rias Fantasi.

Rias wajah yang ditampilkan harus dapat mendukung dan memunculkan sifat asli dari kupu-kupu. Kupu-kupu yang memiliki sifat ceria, lincah, terlihat dari unsur garis yang dinamis tidak terlalu tegas dan warna yang seperti sifatnya.

1. Rancangan Rias Wajah

Desain wajah keseluruhan menggunakan konsep *make up* seperti seekor binatang kupu-kupu lalu dimodifikasikan untuk menjadi *make up* fantasi kupu-kupu. *Make up* kupu-kupu ini akan menggunakan *foundation* lebih terang setingkat dari warna kulit asli karena yang akan ditonjolkan yaitu bentuk kupu-kupu itu sendiri.

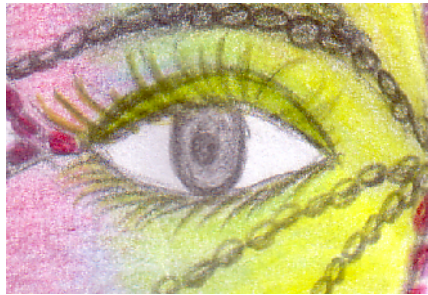
Pada bagian area pipi sebelumnya digambar sayap kupu-kupu menggunakan pensil alis sebagai polanya. Kemudian menggunakan empat warna yaitu kuning, hijau, biru, dan ungu. Pada bagian hidung berupa gambar menyerupai bagian badan kupu-kupu dengan warna ungu dan antenna hingga dahi. Kemudian pada bagian bibir menggunakan warna merah tua agar memberikan kesan cerah pada saat dipanggung.



Gambar 33. Desain Wajah Keseluruhan
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

a. Desain rias mata.

Desain riasan mata menggunakan empat warna yaitu terdiri dari warna kuning, hijau, ungu, dan biru. Kemudian pada kelopak mata menggunakan *eye shadow* plester berwarna hijau mengkilap. Pengaplikasiannya secara tersusun yaitu mulai dari warna kuning, hijau, biru dan ungu dengan menggunakan kuas *make up*.



Gambar 34. Desain rias mata
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

b. Desain bibir.

Bagian bibir kupu-kupu ini menggunakan warna merah tua agar memberikan kesan cerah dan segar pada saat di panggung



Gambar 35. Desain Bibir
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

2. Rancangan Rias Raga (*Body Painting*).

Rias raga (*body painting*) merupakan salah faktor penunjang dalam kesempurnaan fantasi tokoh Kupu-kupu. *Body painting* yang dipergunakan adalah motif garis *horizontal* yang menyerupai ruas badan pada binatang kupu-kupu. Maksud dari motif garis *horizontal* yang digunakan mempunyai arti bahwa padaserangga memiliki bagian badan, tangan, dan kaki beruas-ruas/ berbuku-buku.



Gambar 36. Desain rias raga pada Kupu-kupu
(Sketsa: Erytrina Arumatika, 2012)

3. Rancangan Penataan Rambut.

a) Jenis Penataan

Penataan yang digunakan adalah rambut dikucir kuda tanpa poni kemudian di rapikan disisir kebelakang lalu dicepol menggunakan harnet supaya terlihat rapi kemudian memakai *kapuson* (penutup kepala).

b) Kosmetika Penataan Rambut

Penataan rambut untuk kupu-kupu dengan rambut yang dicepol menggunakan harnet dan rambut dirapikan menggunakan *hair spray* agar tidak mengganggu pada saat menggunakan kapuson (penutup kepala). Jarak aplikasi *hair spray* adalah 30cm dengan penekanan yang ringan dan merata pada seluruh bagian rambut. Teknik ini digunakan agar tidak terjadi penggumpalan *hair spray* pada satu bagian rambut.

c) Peralatan penataan rambut.

Alat yang digunakan untuk penataan ini adalah sisir berekor bertulang. Dengan sisir ini seluruh rambut diarahkan kebelakang kemudian ditata dan dikuatkan dengan kosmetik.

C. Konsep dan Rancangan Pertunjukan.

1. Konsep Rancangan Pertunjukan.

Pertunjukan yang bertema *Fairy Tales of Fantasy* ini menampilkan 7 cerita luar negeri yang dikemas menjadi satu yang akan ditampilkan secara berurutan pada saat diatas panggung. Dalam pertunjukan ini juga akan

ditampilkan beberapa macam *make up* fantasi dan karakter yang diaplikasikan dengan kostum yang menarik.

2. Konsep Rancangan Tata Panggung.

Penataan panggung yang digunakan pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* yaitu panggung *proscenium* yang berbentuk persegi panjang, dengan panjang bagian belakang 10 meter dan jarak antara panggung ke penonton sekitar 10 meter. Pemilihan panggung *proscenium* dikarenakan penonton dekat berada di depan panggung dan supaya penonton dapat melihat semua pemain tanpa pemain harus membelakangi penonton pada saat sebuah pertunjukan sedang berlangsung.



Gambar 37. Konsep Panggung.
(Sumber: Erytrina Arumatika, 2012)

3. Konsep Manajemen Pertunjukan.

Pertunjukan yang bertema *Fairy Tales of Fantasy* merupakan suatu acara yang diselenggarakan oleh Mahasiswa dan Mahasiswi D3 Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini dilaksanakan bertujuan sebagai Proyek Akhir guna untuk memperoleh gelar Diploma.

Adapun persiapan yang dilaksanakan sebelum menyelenggarakan pertunjukan tersebut antara lain:

a. Persiapan.

Mempersiapkan diri sendiri dan mental secara matang untuk suksesnya pertunjukan tersebut.

b. Pembentukan Panitia.

Pembentukan panitia dilakukan sebelum diselenggarakan pertunjukan dengan cara membuat susunan panitia yang didalamnya terdapat 43 Mahasiswa dan Mahasiswi diantaranya sebagai ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, dan *sie* lainnya.

c. Menentukan Tema.

Tema yang digunakan yaitu *Fairy Tales of Fantasy* yang dikarenakan selain menggabungkan antara 7 dongeng luar negeri dan di aplikasikan menjadi suatu kemasan yang menarik namun juga untuk memperkenalkan kembali dongeng kepada anak-anak yang sudah lama tidak terdengar dan mulai ditinggalkan.

d. Menentukan Tujuan Pertunjukan.

Tujuan diadakannya pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* ini adalah:

- 1) Untuk menyelesaikan Diploma III Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Untuk mengingatkan kembali akan dongeng Barat yang selalu menarik.

3) Memberikan tanggung jawab kepada Mahasiswa dan Mahasiswi akan suksesnya pertunjukan, serta untuk menggali bakat dan ketrampilan setiap individu.

e. Menentukan Waktu dan Tanggal Pelaksanaan.

Pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* dilaksanakan pada:

Hari dan Tanggal : Sabtu, 17 Maret 2012

Tempat : Gedung Taman Budaya Yogyakarta.

Waktu : 13.00 WIB sampai selesai.

f. Menentukan anggaran dana.

Salah satu penunjang terselenggaranya pertunjukan adalah anggaran dana yang tepat dan terperinci serta mendapatkan bantuan oleh beberapa sponsor yang terlibat.

g. Latihan.

Demi lancarnya pertunjukan maka diadakan latihan bagi *talent* yang dilaksanakan pada bulan Februari, latihan dilakukan dihari yang berbeda-beda. Dalam satu kali pertemuan ada tiga kelompok yang berlatih, tempat yang digunakan terletak di Pendopo ISI Yogyakarta.

h. Gladi Kotor.

Gladi kotor dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2012 di Gedung Teater ISI Yogyakarta. Gladi kotor tersebut dilakukan dengan menggunakan kostum yang lengkap. Tujuannya supaya dapat melakukan koreksi apabila ada suatu kekurangan ataupun baju yang kurang nyaman saat digunakan untuk bergerak diatas panggung.

i. Gladi Bersih.

Gladi bersih merupakan proses latihan secara keseluruhan dengan menggunakan *make up* fantasi, kostum dan perlengkapan yang akan dikenakan saat pentas berlangsung. Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2012 di Gedung Taman Budaya Yogyakarta.

j. Foto *Section*.

Foto *section* dilakukan pada saat sebelum pertunjukan dimulai atau dilakukan dibelakang panggung sebelum acara dimulai.

k. Pertunjukan.

Pertunjukan adalah tepat hari berlangsungnya pertunjukan dilakukan dan akan diberikan penilaian oleh beberapa juri yang telah ditentukan.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Merancang Kostum Kupu-kupu.

Kostum yang digunakan pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* merupakan rancangan yang sudah disesuaikan dengan tokoh Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast*. Kostum yang digunakan bermodelkan menyerupai binatang kupu-kupu yang berdominan warna yang mencolok seperti kuning yang berarti segar, ceria, supel dan *energik*, hijau berarti segar, alami, biru yang memiliki arti menenangkan, wibawa, dan ungu yang berarti feminim, elegant dan romantis. Pada bagian sayap Kupu-kupu diberi penambahan *recycle* yaitu berupa plastik transparan agar nampak berkilau saat tersorot lampu di atas panggung. Selain itu juga pada bagian *antenna* dan mata terlalu menunduk. .

1. Hasil kostum secara keseluruhan.

Hasil pengaplikasian kostum kupu-kupu dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* sesuai dengan desain yang telah dibuat. Kostum terbuat dari bahan kain bridal bordir dan bridal tanpa bordir. Kostum menggunakan menggunakan warna yang mencolok, terang dan menarik seperti kuning, hijau, biru dan ungu. Beberapa kekurangan sudah diperbaiki seperti antenna dan mata kupu-kupu yang kurang berdiri tegak pada saat dikenakan oleh *talent*.



Gambar 38. Hasil Kostum Keseluruhan
(Dokumen: Erytrina Arumatika, 2012)

2. Hasil dan pembahasan kostum per bagian.

Adapun koreksi kostum yang dilakukan sebelum terselenggaranya pertunjukan sebagai berikut:

- a) Pada tanggal 22 Februari 2012 telah dilakukan *fitting* dengan hasil koreksi yaitu ukuran rok pada pinggang dan bagian belahan samping kiri kanan masih kebesaran. Mendapatkan solusi ukuran pada rok bagian pinggang dikecilkan dan diberi karet elastis supaya ukurannya fleksibel.
- b) Pada tanggal 29 Februari 2012, hasil koreksi yaitu
 - 1) *Kapuson* (penutup kepala) masih kurang melekat pada kepala dan mata.
 - 2) Mata Kupu-kupu terlalu berdekatan.

Solusi:

- a) *Kapuson* (penutup kepala) diberikan tali pada leher supaya dapat melekat erat pada kepala.
- b) Mata Kupu-kupu disesuaikan pada ukuran telinga.
- c) 13 Maret 2012, hasil koreksi yaitu pada bagian bawah sayap Kupu-kupu kawat terlalu panjang jadi sulit untuk duduk. Kemudian mendapatkan solusi yaitu kawat pada sayap dipotong setengah dari panjang kawat sebelumnya.

B. Proses Merancang Tata Rias kupu-kupu.

1. Proses Tata Rias Kupu-kupu.

Uji coba rias fantasi dilakukan agar dapat mengetahui apakah untuk ditampilkan di atas panggung pada suatu pertunjukan dengan sorotan lampu (lighting) seperti tebal tipisnya riasan dan warna-warna yang digunakan apakah sudah sesuai dengan teknik tata rias wajah panggung.

Adapun tahapan rancangan *make up* kupu-kupu sebagai berikut:

- a) Mengaplikasikan *foundation* dengan menggunakan pedoman *stage make up* dengan menggunakan *foundation* 5W. Pengaplikasian *foundation* dengan cepat dan dengan cara ditepuk-tepuk halus agar alas bedak dapat menempel padat dan maksimal pada kulit.
- a) Mengaplikasikan bedak tabur ke seluruh wajah secara merata dengan bantuan *puff* bedak dengan cara ditepuk-tepuk dan mengaplikasikan bedak padat dengan warna natural ke seluruh wajah.
- b) Menggambar pola pada bagian seluruh wajah menggunakan pensil alis.

- c) Mengoleskan *eye shadow base* pada bagian dalam pola tersebut. Dan memasang *eye shadow* plester pada kelopak mata berwarna hijau mengkilap kemudian dilanjutkan membubuhkan *eyeshadow* mengkilap warna kuning dimulai pada bagian atas pola lalu baurkan namun tetap terlihat kuning yang mengkilap.
- d) Kemudian diteruskan *eye shadow* warna hijau, biru dan terakhir warna ungu. *Eye shadow* dibaurkan sehingga tidak begitu terlihat batas antara warna yang satu dengan yang lain.
- e) Kemudian tempelkan *eye shadow* plester warna ungu pada hidung dengan menyesuaikan pola sehingga terlihat berkilau pada bagian badannya dan antenna memanjang hingga dahi.
- f) Lalu pertegas corak pola tersebut sehingga menyerupai corak sayap kupu-kupu menggunakan manik-manik seperti batu-batuan yang berwarna ungu mengkilap dan payet emas dengan cara menggunakan lateks cair atau lem bulu mata.
- g) Pemasangan bulu mata fantasi pada garis mata atas, kemudian mengoleskan *eye liner* dan *mascara*. Kemudian menggunkan bulu mata bawah dan mengoleskan *eyeliner* pada bawah mata.
- i) Kemudian menempelkan payet warna emas pada corak garis agar terlihat mengkilap dari jarak jauh.
- j) Mengoleskan lipstik pada bibir menggunakan kuas lipstik berwarna merah tua.
- k) Mengoleskan *lip gloss* pada bibir agar bibir nampak mengkilap.

2. *Test Make Up.*

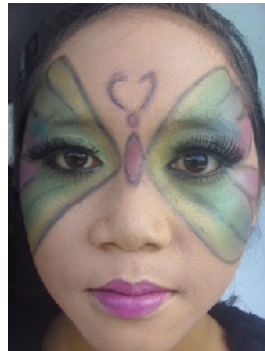
Adapun *testmake up* Kupu-kupu sebagai berikut:

1) Pada tanggal 1 Maret 2012, dengan koreksi yaitu

- a) Warna kurang mencolok.
- b) Alas bedak kurang tebal.
- c) Warna lipstik tidak tercapai.
- d) Bentuknya kurang besar.

Solusi:

- a) Alas bedak ditebalkan dan diratakan ke seluruh wajah.
- b) Bentuk Kupu-kupu memenuhi waah terutama pada bagian sayap
- c) Wana lipstik diganti dengan warna merah tua.



Gambar 39. Hasil *test make up* fantasi 1
(Dokumen: Erytrina Arumatika, 2012)

2) Pada tanggal 2 Maret 2012,

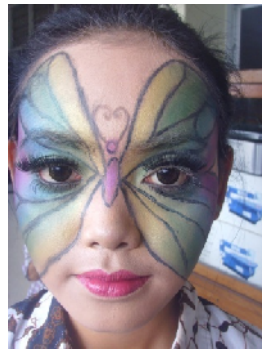
Koreksi:

- a) Bentuk badan Kupu-kupu kurang memenuhi hidung.
- b) Warna lipstik kurang tebal sehingga tidak terlalu terlihat.
- c) Garis corak tidak terlihat berkilau.

d) Bentuk antenna melengkung ke arah dalam.

Solusi:

- a) Bentuk badan Kupu-kupu dipenuhi hingga hidung tertutup.
- b) Warna lipstik ditebalkan.
- c) Garis corak bagian luar diganti dengan batu-batuan berwarna ungu.
- d) Bentuk antenna diganti menjadi ke arah luar.



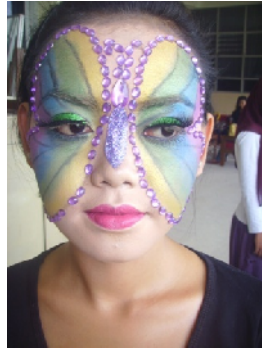
Gambar 40. Hasil *test make up 2*
(Dokumentasi: Erytrina Arumatika, 2012)

3) Pada tanggal 9 Maret 2012, koreksinya adalah:

- a) Pada corak bagian dalam kurang terlihat dan berkilau.
- b) Bulu mata palsu kurang terlihat fantasi.

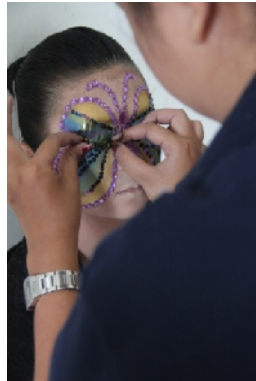
Solusi:

- a) Corak bagian dalam ditambahkan berupa payet berwarna emas.
- b) Bulu mata palsu diganti dengan bulu mata fantasi yang panjang berwarna emas.



Gambar 41. Hasil *test make up* 3
(Dokumentasi: Erytrina Arumatika, 2012)

- 4) Pada tanggal 16 Maret 2012, koreksinya adalah semua warna dan bentuk sudah sesuai kemudian solusinya menebalkan semua pada saat pergelaran.



Gambar 42. Hasil *test make up* Gladi bersih
(Dokumentasi: Erytrina Arumatika, 2012)



Gambar 43. Hasil Rias Raga (*Body Painting*)
(Dokumen Pribadi, 2012)

C. Pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*.

Adapun persiapan pada proses pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* antara lain:

1. Proses Pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*

a. Persiapan Pagelaran.

- 1) Pembentukan panitia.
- 2) Menentukan tema.
- 3) Menentukan tujuan pagelaran.
- 4) Menentukan waktu dan tanggal pagelaran.
- 5) Menentukan anggaran dana.

b. Latihan.

Latihan dilakukan pada bulan Februari yang setiap latihan ada 3 kelompok dan dengan waktu yang berbeda-beda. Latihan bertempat di Pendopo ISI Yogyakarta.

c. Gladi Kotor.

Gladi kotor dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2012 di Gedung Teater ISI Yogyakarta. Gladi kotor dilaksanakan dengan menggunakan kostum lengkap namun tanpa *make up*.

d. Gladi Bersih.

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 16 Maret 2012 di Gedung Taman Budaya Yogyakarta dengan menggunakan kostum dan *make up* yang sudah lengkap.

e. Pergelaran.

Pelaksanaan pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* pada tanggal 17 Maret 2012 di Gedung Taman Budaya Yogyakarta pada pukul 13.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB

2. Hasil dan Pembahasan Pertunjukan Fairy Tales of Fantasy.

Proyek Akhir Diploma III dari Mahasiswa dan Mahasiswi Program studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2012 di Gedung Taman Budaya Yogyakarta pada pukul 13.00 WIB sampai selesai. Pertunjukan yang bertema *Fairy Tales of Fantasy* ini dirancang oleh Mahasiswa dan Mahasiswi angkatan 2009 beberapa bulan sebelum pertunjukan, dengan beranggotakan 43 Mahasiswa angkatan 2009. Dari keputusan yang sudah didapatkan akan menyebar 50 sponsor dan juga acara pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy* akan dipublikasikan melalui media cetak dan media elektronik.

Hasil dari pertunjukan ini cukup sukses dilihat dari tiket yang terjual mencapai 385 tiket dari 500 tiket yang disediakan. Hadirnya tamu-tamu undangan seperti Dosen, Kepala Jurusan, Dekan, Wakil Rektor, dan orang tua datang untuk menyaksikan pertunjukan. Pada pertunjukan berlangsung namun ada sedikit kendala yaitu mundurnya waktu tampil seharusnya jam 13.00 mundur menjadi jam 14.00 WIB.



Gambar 44. Hasil Pertunjukan.
(Sumber: Erytrina Arumatika, 2012)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Pembuatan Proyek Akhir dan pelaksanaan Rias Fantasy dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kostum tokoh kupu-kupu menggambarkan sifat sebagai binatang kupu-kupu. Kostum ini terbuat dari bahan bridal bordir lapis busa pada bagian badan, kemudian pada bagian sayap menggunakan bahan kain bridal bordir tanpa lapis busa. Kostum kupu-kupu menggunakan kombinasi berbagai warna antara lain warna kuning yang memiliki arti ceria, lincah, energik.
2. *Make up* fantasi kupu-kupu dengan menggunakan sumber ide binatang kupu-kupu Asia (*Appias Libythea*) yang memiliki warna yang indah cemerlang. Kupu-kupu dalam cerita *Beauty and The Beast* merupakan binatang kupu-kupu yang lincah, energik dan lincah. Warna hijau yang memiliki arti kesegaran, kemudian warna biru yang berarti memiliki ketenangan seperti halnya kupu-kupu memiliki ketenangan pada saat hinggap diantara bunga dan daun- daun. Lalu warna ungu sendiri yang mempunyai arti kewibawaan dan feminim seperti binatang kupu-kupu tersebut berjenis kelamin betina.
3. Acara pertunjukan *Fairy Tales Of Fantasy* berjalan dengan sukses, penonton merasa terhibur, tiket dapat terjual 85% baik kalangan mahasiswa tata rias kecantikan ataupun orang lain, kemudian

mendapatkan bantuan dari Tim ISI yang sudah banyak membantu terselenggaranya pertunjukan sertasponsor yang dapat membantu meringankan biaya yang ditanggung oleh mahasiswa tatarias dan kecantikan 2009 demi suksesnya pertunjukan tersebut dan penonton mendapatkan pengetahuan hal-hal baru seperti tata cahaya, dekorasi dan elektronik modern sebagai penunjang suksesnya acara pertunjukan *Fairy Tale Of Fantasy*.

B. Saran

Setelah melakukan rias fantasi tokoh Kupu-kupu saran dari penulis sebagai berikut:

1. Konsultasi yang rutin dan intensif sangat membantu kita mendapatkan desain maupun konsep yang sempurna.
2. Bimbingan yang rutin dapat memudahkan kita dalam merias dan berkonsep.
3. Bereksperimen yang dilakukan secara terus menerus hingga tercipta suatu konsep yang pantas dengan model .
4. Komunikasikan dan berkoordinasi dengan berbagai pihak penting untuk suksesnya penyelenggaraan suatu pagelaran sehingga tidak kehilangan seperti HT (*Handy Talky*) lalu bunga untuk nominasi tidak diberikan kepada pemenang, sebelum diberitahukan pemenang *beautician* sudah ganti baju dan model sudah ganti kostum.

DAFTAR PUSTAKA

- Chodijah dan Wisri A.M. (1982). *Desain Busana*. Jakarta: Grasindo.
- Eko Santosa, Heru Subagiyo, dan Harwi Mardianto.(2008). *Seni teater jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Gusnaldi.(2008). *Instant make up*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nelly Hakim, Roem Sartomo, Diana Yusuf Komala,dkk.(1985). *Tata kecantikan kulit tingkat terampil*. Jakarta: PT Vika Press.
- Kusuma Dewi, Raharjo, dan H.T Laksman. (2011). *Pengetahuan dan seni tata rambut modern*. Jakarta: Meutya Cipta Sarana
- Shogo Hirata.(1993). *Beauty and The Beast*. Jepang: Elex Media Komputindo.
- Triyanto,dkk.(2011). *Aneka aksesoris dan tanah liat*. Klaten: Macanan Jaya Cemerlang.
- Vincent J-R Kehoe.(1992). *Teknik make up profesional untuk artis, film, televisi, dan panggung*: MMTC.
- NN.(2011). *Sumber ide desain*.Diakses dari <http://www.google.co.id/url//> Tanggal 17 Juli 2012.
- NN.(2008). *Unsur-unsur desain*. Diakses dari <http://goes.blogdetik.com/2008/11/12/unsur-unsurdesain//> Tanggal 17 Juli 2012.
- NN.(2011). *Arti warna pakaian*. Diakses dari http://www.callris.com/blog/detail/622/arti_warnapakaian// .Tanggal 18 Juli 2012.
- NN.(2012). *Definisi busana*.Diakses dari http://beibethboutique.blogspot.com/2012/04/definisi_busana2012.Tanggal_18_Juli_2012.
- NN.(2011). *Fungsi busana*.Diakses dari http://alimukhsiin.wordpress.com/2011/01/06/fungsi_busana//.Tanggal 3 Agustus 2012.

- NN.(2011). *Tata rias wajah panggung*. Diakses dari http://sukasekaliduniakeup.blogspot.com/2011/11/tata_rias_wajah_panggung_adalah_riasan.html. Tanggal 3 Agustus 2012.
- NN.(2011). *Seni body painting*. Diakses dari http://riangold.wordpress.com/2011/07/23/seni_body_painting/. Tanggal 3 Agustus 2012.
- NN.(2012). *Definisi body painting*. Diakses dari http://kurayaw.blogspot.com/2012/05/definisi_body_painting_foto_body.html. Tanggal 3 Agustus 2012.
- NN.(2010). *Tata panggung*. Diakses dari http://teaterku.wordpress.com/2010/03/04/24/tata_panggung/. Tanggal 16 Agustus 2012.
- NN.(2012). *Dekorasi*. Diakses dari <http://gitadanceq.blogspot.com/2012/01/dekorasi.html>. tanggal 16 Agustus 2012.
- NN.(2008). *Lighting tata cahaya pementasan*. Diakses dari http://sdnblimbing3mlg.wordpress.com/2008/05/12/lighting_tata_cahaya_pementasan/. Tanggal 20 Agustus 2012.
- NN.(2012). *Tata suara*. Diakses dari http://id.wikipedia.org/wiki/tata_suara. tanggal 20 Agustus 2012.
- NN.(2008). *Musik dalam teater*. Diakses dari http://pamangsah.blogspot.com/2008/11/musik_dalam_teater.html. tanggal 1 September 2012.
- NN.(2012). *Jenis-jenis microphone*. Diakses dari http://bicara_musik.blogspot.com/2012/05/jenis-jenismicrophone. tanggal 1 September 2012.